5/95 CYBERMEDIA STAR TREK 2000: USS-VOYAGER AUF TV-KURS öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

Geheim-code 32

32 X: Chaotix & Shadow Squadron
32 Bit: 10 neue Playstation-Spiele
32 Meg: Chrono Trigger für Super NES



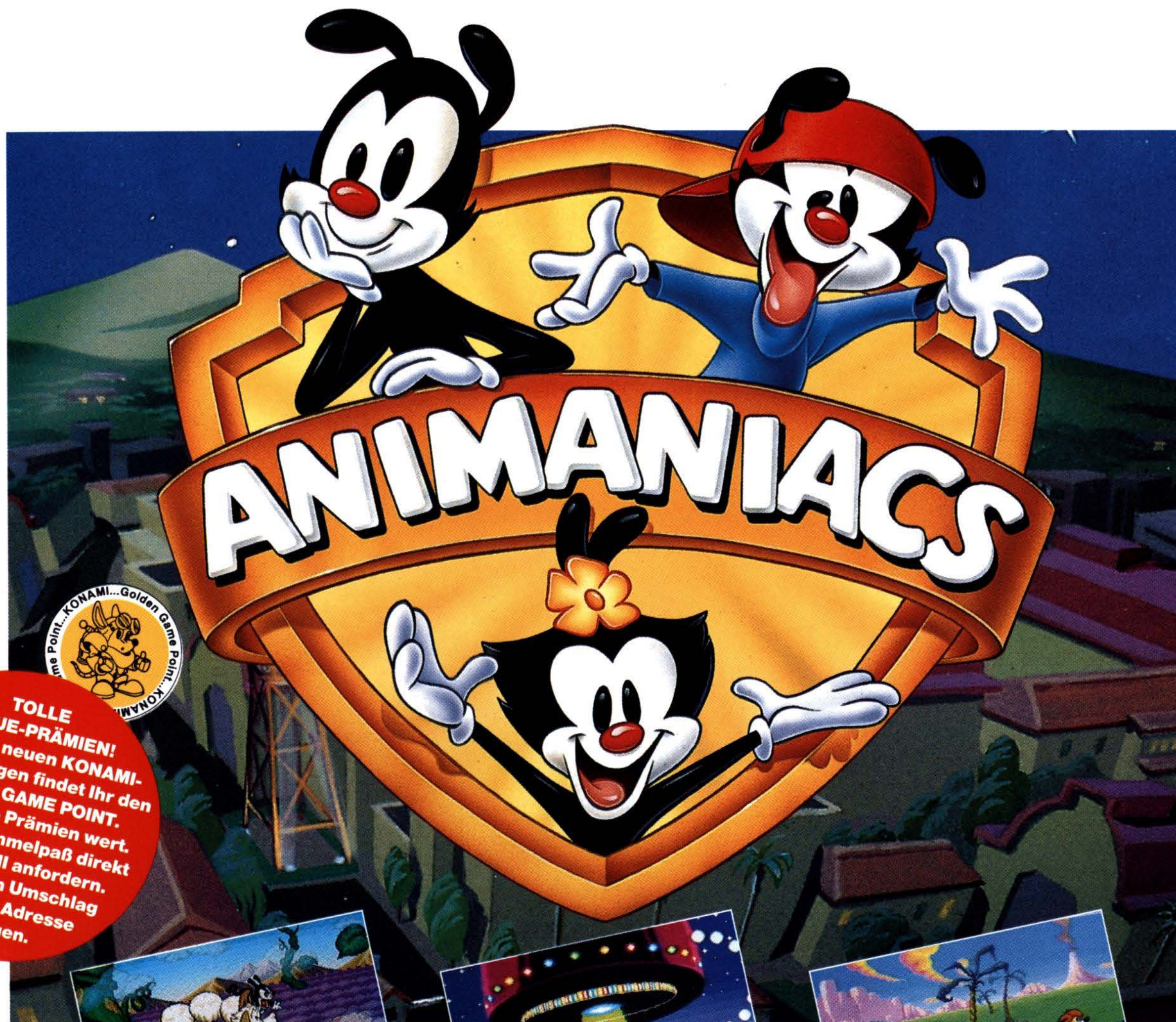
Mortal Kombat 3

7 neue Kämpfer: Größer, härter, fieser

Knallhart getestet

- 82% Skeleton Crew
- 76% Tekken
- 68% Alien Soldier
- 86% Super Turrican 2
- 79% Panzer Dragoon

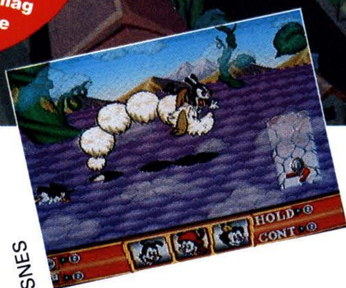
Kino der Zukunft
Hydraulik-Rides & 3D-Animationen





TOLLE TREUE-PRÄMIEN!
Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß



SNES



SNES



SNES

sonntags und dienstags als Serie in



Yakko, Wakko und Dot, total verrückt in Hollywood .

Das ist Videospielespaß mit Starbesetzung. Yakko, Wakko und Dot haben nur „Blödsinn" im Kopf.

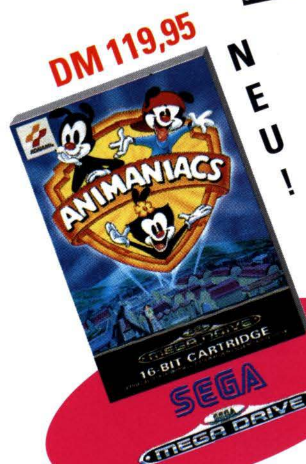
Kein Fettnäpfchen, in das sie treten können, wird ausgelassen. Mit Intelligenz und viel Witz wird Chaos gestiftet, wohin die drei auch kommen. Und sie kommen ganz schön rum auf dem Filmgelände. Höchste Ansprüche werden erfüllt. Die Grafik in bester Zeichentrick-Qualität. Die Animationen und der Sound setzen Maßstäbe neu. Passwort-Funktion.

Animaniacs. Das Top-Videogame der Saison! Sagenhafte Stages mit jeder Menge Unterlevels.

Animaniacs, das ist Videospielepower für das Super NES und den Sega Mega Drive. Spiel das Game, das Dich fasziniert und fesselt.

DM 119,95

NEU!



DM 149,95

NEU!



SEGA MAGAZIN 12/94 schreibt:
„Die Warner-Zeichentrick-Stars Wakko, Yakko und Dot geben in ihrem ersten Spiel dank der putzigen Grafik und des originellen Konzept eine prächtige Figur ab. Die feine Knobel/Jump & Run-Mixtur Animaniacs garantiert wochenlange Unterhaltung!"

VIDEO GAMES 12/94 schreibt:
„Superniedlich, superschwer, superheimtückisch, aber niemals unfair."



Horten
Horten
Horten





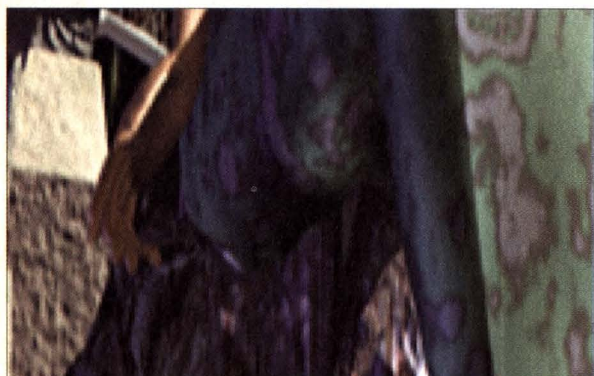
KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/445

HEADHUNTER-ALARM!

Aufruhr in der Spieleszene. Was die Spieler schon lange beschäftigt, bringt nun auch die Insider aus dem Häuschen: Wohin geht's und auf welcher Plattform? Gibt es bald nur noch CD-ROMs, und was plant eigentlich Nintendo?

Die Ratlosigkeit einer Branche im Dschungel der Systeme manifestierte sich in den letzten Wochen durch massig Anfragen in der MAN!AC-Redaktion: Headhunter und Personalabteilungen suchen eine neue Generation von Videospiel-Managern zur baldigen Anstellung in weltweit operierenden Konzernen – gute Aufstiegsmöglichkeiten und Perspektiven in einem rasant wachsenden Mega-Markt.



Wo sind Fachleute, die den turbulenten Markt der digitalen Unterhaltung gelassen durchblicken? Die sich vom Spieleberg und der System-Vielfalt keine Minute verwirren lassen. Zukünftige Entscheidungsträger, die wissen, was für ein Produkt sie verkaufen, verstehen, daß eine Umsetzung von CDi auf Game Boy nicht möglich ist und sich eine Jaguar-only-Entwicklung kaum rechnet. Konsolen-Freaks und Spiele-Kenner mit kaufmännischem Background sind gefragt wie nie zuvor – bewerbt Euch!

Robert Bannert

Martin Gaksch

Andreas Knauf

Oliver Ehrle



Winnie Forster

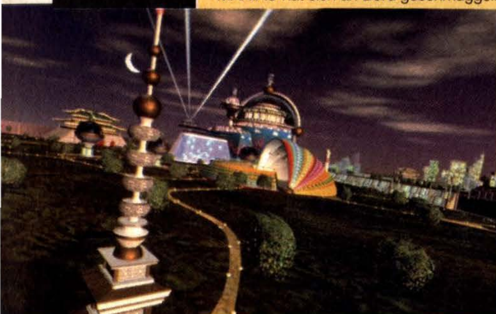
Heinrich Lenhardt



MAN!AC



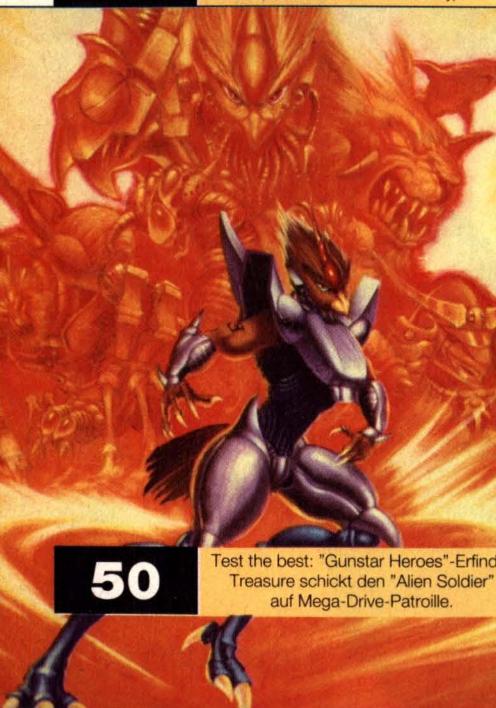
74 Die Crew der USS Voyager wagt sich in unbekannte Raumsektoren vor: MAN!AC hat sich an Bord geschmuggelt.



86 Größer, lauter, wilder: Auf der Suche nach dem intensivsten Seherlebnis sichtet MAN!AC Großbildkinos und Hydraulik-Filme.



16 Crash & Burn: Psygnosis zeigt erste Bilder ihrer brandneuen Playstation-Spiele (im Bild "Demolish'em Derby).



50 Test the best: "Gunstar Heroes"-Erfinder Treasure schickt den "Alien Soldier" auf Mega-Drive-Patroille.

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN



PRESENTS

TESTS







































































MORTAL KOMBAT 3



Zum Designstab von "MK 3" gehören neben Boon und Tobias auch Steve Beran, Tony Goskie, Dave Michicich und John Vogel.



Seit 15. April '95 in amerikanischen Spielhallen: Ed Boons "Mortal Kombat 3"-Automat.



Viele Kämpfer wurden mit bionischen Handgelenken und anderen Techno-Spielereien aufgepeppt.



Elf unterschiedliche, 3D-gerenderte Backgrounds liegen vor Euch.

Mit 17 blutrünstigen Helden, brutalsten Finishing-Moves und gigantischer Grafik kehrt der "Mortal Kombat"-Mythos in die Spielhallen zurück. MAN!AC weiß alles über Midways Jahrhundertspektakel.

Ed Boon und John Tobias, Midways "Mortal Kombat"-Macher, ließen sich bei der Präsentation von "Mortal Kombat 3" nicht lumpen: Auf der Frühjahrs-Ausgabe der US-Automatenmesse ACME überzeugten sie die Besucher von der Qualität des kommenden Arcade-Hits, Videospiel-Fachmagazine wurden mit doppelseitigen Teaser-Anzeigen tapeziert, im Fernsehen wilde Brutalo-Spots gezeigt. Wichtigste Marketingstrategie war aber die Geheimhaltung: Nichts und niemand bekam Facts über die Charaktere oder Bilder aus dem Spiel zu sehen – mehr als mutmaßen war nicht drin. MAN!AC jagte die Kuriere hin und her, raubte den Übersee-Telefonisten den letzten Nerv und präsentiert die echten Facts über das Spiel, auf das Ihr alle gewartet habt...

Vor gut einem Jahr begannen Programmierer Ed Boon und Chef-Designer John Tobias mit der Arbeit am dritten "Mortal Kombat"-Automaten. Wieder wurden eine Handvoll Schauspieler und Kampfsport-Profis engagiert, um die Spielfiguren zum Leben zu erwecken. Genau wie bei den Vorgängern mußten sich die Darsteller vor einen Blue Screen stellen und die Kampfbewegungen ihrer digitalen Brüder und Schwestern vorführen. Dann wurde das auf Videoband gespeicherte Material digitalisiert und nachbearbeitet, damit die Programmierer ihre Routinen rund um die Digi-Clique spinnen konnte.

Neben 14 anwählbaren Spielfiguren treten in "MK 3" drei versteckte Endgegner auf, die Ihr besser nicht zum Duell fordert. Aus "MK 2" haben die Macher neben Kung Lao, Sub Zero und Jax auch Liu Kang, Kano und Shang Tsung rekrutiert, die schlagkräftige Sonya stammt aus dem ersten Teil. Ihrem Hang zur Schönheitschirurgie verdanken die alten Charaktere ein neues Aussehen: Alle Helden werden von neuen Schauspielern verkörpert, einige bekamen bionische Gliedmaßen implantiert – so feuert Jax Raketen und Stahlkugeln aus seinen Handgelenken. Zu den neuen Figuren zählen u.a. ein grimmiger Schwertschwinger, der Shao Kahn schon lange auf dem Kieker hat,

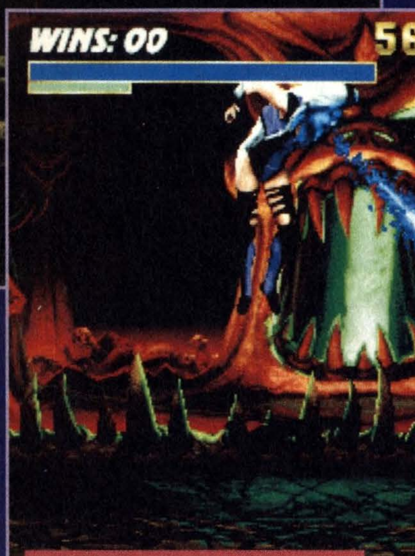
Dunkle Gewitterwolken verdecken die Sonne. Seit Wochen ist kein Lichtstrahl mehr zur Erde gedrungen. Die Tage sind finster wie die Zukunft, die uns erwartet. Dies ist der letzte Eintrag in mein Tagebuch. Ich spüre, daß das Ende der Welt naht. Sie hätten es wissen müssen, als sich das Portal zur Outworld öffnete und Shao Kahn erschien. Der grausame Fürst ließ die Kontinente erbeben und vernichtete jeden, der ihm Einhalt gebieten wollte. Er wird immer mächtiger, bald löscht er uns alle aus. Das Ende der Menschheit ist gekommen. Es ist hoffnungslos.

... ES GIBT KEIN ENTKOMMEN





Wie alle Animalities, Babalities, Friendships und Fatalities funktionieren, lest Ihr in der nächsten MAN!AC.



Die kompletten Grafikdaten von "MK 3" belegen 50 Prozent mehr Speicherplatz als bei "MK 2".



"Mortal Kombat 3" wurde am 23. März auf der American Coin Machine Exhibition (ACME) in Reno präsentiert.



Neben Eurer eigenen Spielfigur, könnt Ihr auf Wunsch auch den Computergegner anwählen.

sowie zwei Roboter-Geschwister (Verwandte des Predator?), die mit Raketen und Flammenwerfern hantieren. Sonya bekommt Gesellschaft von zwei weiblichen Kriegerinnen: Eine ist Shao Kahns Freundin und gleichzeitig der erste "MK"-Charakter, der sich im Sprung steuern läßt; Shewa heißt die kleine Schwester von Goro, die ihren Gegner gleich mit vier Armen angreift.

Wie bei den Vorgängern spielt die Hintergrundgeschichte eine wichtige Rolle: Oberfiesling Shao Kahn, Anführer der anderen Meuchelmörder, hat es geschafft, aus der Paralleldimension Outworld in die Jetzt-Zeit zu entfliehen. Er fackelt nicht lange und übernimmt kurzerhand die Herrschaft über den Planeten. Die Charaktere verprügeln sich vor den entsprechenden Backgrounds: Verwüstete Citys, U-Bahn-Schächte oder ungemütliche Felsgrotten.

Mehr zu Sets und Spielfiguren, Animalities und Special Moves verraten wir Euch in der nächsten MAN!AC, wenn wir den Automaten ausgiebig durchgeprügelt haben.

Für welche Videospielsysteme Umsetzungen von "Mortal Kombat 3" erscheinen werden, ist noch nicht bekannt.

Insider behaupten, Sony habe sich die Exklusiv-Rechte geschnappt und arbeite bereits an einer CD, die als einzige noch vor Weihnachten erscheinen wird. Wir rechnen außerdem mit Varianten für Super Nintendo, Mega Drive und Ultra 64 – auch Atari hat eine Lizenz für die Jaguar-Umsetzung erworben. *ak*

Die Motion Capture Technologie ist ein kompliziertes Verfahren, um Bewegungen von Zeichentrick- oder sonstigen Fantasiefiguren möglichst realistisch auf den Bildschirm zu bringen. Dabei werden menschliche Schauspieler mit Dutzenden von Computersensoren beklebt, die jede Bewegung aufzeichnen und für das digitale Pendant umrechnen.

BIS ZUM BITTEREN ENDE...



Midway verewigt Geschichte und Charaktere von "Mortal Kombat" nicht nur in der Spielhalle und auf Modul: Fast zeitgleich mit der feierlichen Enthüllung des "MK 3"-Automaten lief in Amerika der aufwendig inszenierte "Mortal Kombat"-Kinofilm an. In den Hauptrollen des (jugendfreien!) Spektakels seht Ihr u.a. Christopher "Highlander" Lambert als Gewittergott Rayden und Kampfsport-Allrounder Robin Shou, der den Part von Liu Kang übernimmt (ausführlicher Drehbericht in MAN!AC 3/95). Wer sich lieber aus dem heimischen Wohnzimmer in die Outworld entführen läßt, schnappt sich das amerikanische Zeichentrick-Video "Mortal Kombat – The Journey Begins", das genauso aufwendig produziert wurde. So zeichnen neben den Filmstudios von Acclaim und R/Greenberg ("Demolition Man") auch Alison Savitch ("Terminator 2", "MK") für Motion-Capture-Sequenzen und Trickeffekte verantwortlich. Wir informieren Euch, sobald die VHS-Kassette im Import-Handel verfügbar ist.



Ein Grafik-Gag jagt den anderen: In der Mitte des Bildes hat sich Donovans Schwert schlafen gelegt





Stichwort Update: Capcom wagt sich erneut ins Monsterland und wird den Nachfolger von "Dark Stalkers" auch für die Play Station umsetzen.

NIGHT WARRIORS

Kurz bevor die Umsetzung von Capcoms Fantasy-Prügler "Darkstalkers" (MAN!AC 10/94) unter dem japanischen Original-Titel "Vampire" für die Playstation erscheint, stellen die Software-Zauberer aus Fernost mit "Night Warriors" den ersehnten Nachfolger in die Spielhalle.

Das teufliches Feuerwesen Pyron hat neben dem ständigen Wechseln seiner Gestalt noch ein anderes, ziemlich eigenartiges Hobby: Der Weltraumwanderer sammelt Planeten wie Briefmarken – jetzt fehlt im nur noch die Erde in der Sammlung. Mit Huitzil, seinem unverwüstlichen Stahl-Bodyguard, steht ihm ein Partner zur Seite, der ohne Skrupel ganze Völker auslöscht. Profi-Prügler, die das erste "Darkstalkers" durchgespielt haben, kennen das finster Duo bereits als Endgegner – jetzt dürft Ihr die beiden erstmals selbst steuern. Zu den garstigen Halunken und allen zehn Spielfiguren des Vorgängers gesellen sich zwei weitere Charaktere: Mit Hsien-Ko übernehmt Ihr die Rolle eines chinesischen Geists, der den Tod seiner Mutter rächen will, Donovan Baine ist ein martialischer Schwertschwinger, der ebenfalls eine Rechnung mit den anderen Darkstalkers offen hat. Insgesamt stehen Euch 14 Spielfiguren zur Wahl, jede tritt in einer entsprechenden Kulisse an. Die Backgrounds der meisten Figuren wurden grafisch überarbeitet, andere ausgetauscht. An Gags haben die Designer nicht gespart: Zottelmonster Sasquatch reißt ein Loch in den Boden, durch das Ihr ins Eiswasser rutscht, Donovan führt ein intelligentes Schwert mit Armen und Gesicht mit.









Wie gehabt hängen zwei Energieleisten an der Decke, wobei sich in der unteren Euer "Super Special Moves" auflädt. Neu ist, daß Ihr beliebig viele solcher Angriffe archivieren und auf Kommando hintereinander ausführen könnt. Wie bei "X-Men" (MAN!AC 3/95) erleichtert Euch "Auto Guard" den Kampf gegen abgebrühtere Gegner, da der Computer das Decken übernimmt. Die Platine ist mit 322 MBit bestens ausgestattet und soll noch in diesem Jahr auf die Playstation übersetzt werden. Im nächsten Heft verraten wir Euch aber erstmal, wie der Prügel-Transfer von "Darkstalkers"-geklappt hat. *ak*

Super Special: Felicia teilt sich und 'hämmert mit einer 14-Hit-Combo los.





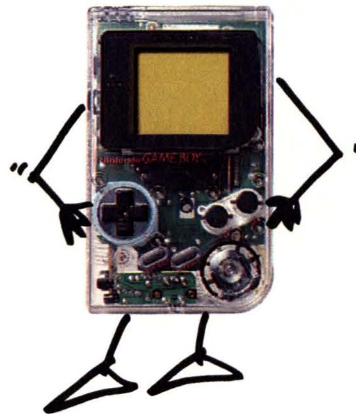
Besser geht's kaum: Grafik und Effekte von "Night Warriors" lassen andere Bitmap-Prügler alt aussehen.



Bist Du nackt?

Nein, transparent!





Jetzt heißt es Farbe bekennen!



Eine Saturn-Umsetzung von "Sega Rally" wird frühestens Anfang '96 erwartet

SEGA of JAPAN

MAN!AC blickt hinter die Kulissen der fernöstlichen Sega-Entwicklungsabteilung: Seht und lest die letzten Infos über heiße Arcade- und Saturn-Spiele.

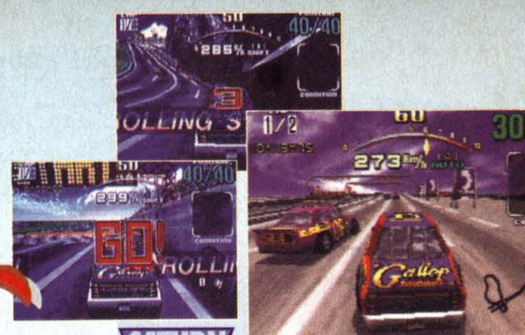
Wenn Ihr einige Aussagen von Yu Suzuki zum Saturn oder zur Zukunft der verschiedenen Videospielsysteme lesen wollt, dann blättert weiter auf Seite 31, wo sich



der Entwicklungsleiter der AM2-Abteilung unseren Fragen stellt.

Während Namco ihren "Ace Driver" auf Formel-1-Ambiente getrimmt hat, zieht es Sega-Fahrer auf unbefestigte Arcade-Pisten. "Sega Rally" basiert auf der Model-3-Hardware der AM3-Entwicklungsabteilung, die von Mr. Oguchi geleitet wird. Wie schon bei "Daytona USA" stehen drei Rundkurse zur Wahl, die Ihr aus mehreren Perspektiven erlebt. Ob Ihr mit einem aufgemotzten Offroad-Lancia oder dem Rally-Toyota fahrt, bleibt Euch überlassen. Die Geschwindigkeit ist gegenüber "Daytona USA" naturgemäß etwas langsamer (um die 200 km/h), dafür erweisen sich die Strecken als abwechslungsreicher. Auch die Steuerung bietet mehr Facetten, sodaß gewiefte Piloten im Lauf der Zeit immer neue Techniken ausklamüsern. An der Entwicklung sind u.a. Designer Kenji Sasaki, Produzent Tetsuya Mizuguchi und Programmierer Sohei Yamamoto (hat bereits an "Moonwalker", "Rail Chase" und "Star Wars" mitgearbeitet) beteiligt.

Im Gegensatz zu "Sega Rally" zeichnet für "Virtua Striker" die bestens bekannte AM2-Entwicklungsabteilung verantwortlich. **Yu Suzuki's** Team hat u.a. die "Virtua Fighter"- und "Virtua Racing"-Titel für die Spielhalle und zuhause programmiert. Mit der Fußballsimulation bleibt man den Polygonen treu, wechselt aber erneut das Genre: Elf Kicker wollen das WM-Finale erreichen und schrecken dabei vor keinem virtuellen Spielzug zurück. Anders als bei "Victory Goal" für den Saturn dribbeln sich die Fußballprofis in traumhaft realistischen Animationen Richtung Tor, schlagen elegante Pässe und grätschen feinfühlig in die Texture-Beine ihrer Gegner. Wer eine luxuriöse Spielothek in seiner Nähe hat, sollte die Sechs-Spieler-Version ausprobieren, die ab Mitte April ausgeliefert wird. *am*



SATURN – Daytona USA



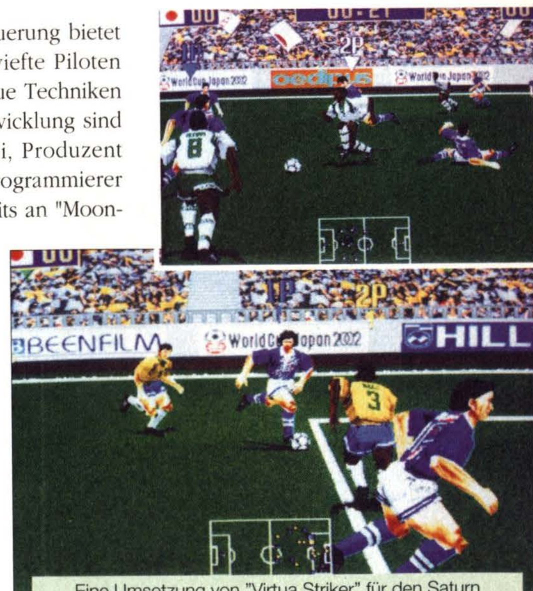
Bevor wir den letztjährigen Rennspielhit in der nächsten Ausgabe ausführlich testen, zeigen wir Euch die aktuellsten Fotos von der Saturn-Version. Die Echtzeit-Boliden aus Segas AM2-Entwicklungsabteilung treten mit drei Strecken und fünf verschiedenen Perspektiven gegen Namcos "Ridge Racer" an. In einem Stockcar à la "Tage des Donners" brettert Ihr über Texture-Pisten durch einen beleuchteten Tunnel, an einem Segelschiff und Tribünen vorbei. Bedenkt bitte, daß die Bilder nur eine 70-Prozent-Version zeigen, die endgültige Grafik könnte abweichen.



SATURN – Shinobi X



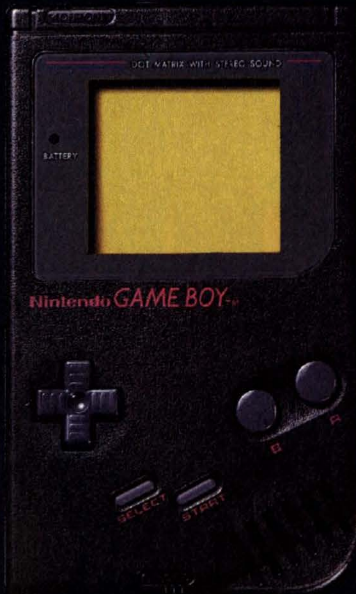
Wo zum Teufel bleibt unser Lieblings-Samurai? Zunächst als eines der ersten Spiele für den Saturn angekündigt, läßt sich "Shinobi X" ganz schön Zeit. Dabei sehen die wenigen verfügbaren Optiken durchaus vielversprechend aus: Shinobi hat sein Pixel-Kleid abgelegt und präsentiert sich im "Mortal Kombat"-typischen Digi-Outfit. Spielerisch soll eine komplett neue Spielwelt geboten werden, Zaubersprüche, Shurikans und Nahkampftechniken helfen im Kampf gegen fernöstliche Karate-Schurken. Zwischen den einzelnen Abschnitten erwarten uns animierte Zwischensequenzen. Wir sind gespannt!


Eine Umsetzung von "Virtua Striker" für den Saturn wird es vor Anfang '96 leider nicht geben

DU HAST DIE WAHL!



Hip Boy



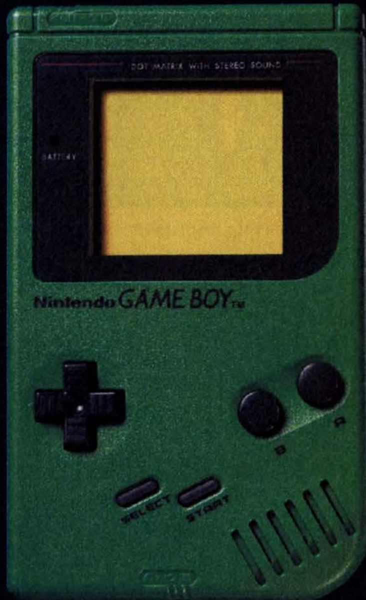
Black Jack



Red Zora

GAME BOY™ special edition





Doc Frog



White Magic



Banana Jim

Such Dir Deinen persönlichen Favoriten aus! Die Game Boy™ „Special Edition" ist da! Jetzt gibt's den Game Boy™ in 6 ultracoolen Farben. Zum Sammeln, zum Spielen, zum Neidisch machen. Super-elegant in der Transparent-Box. Da macht der Game Boy™ einfach noch mehr Spaß. Zeig, wer Du bist, und wähle Deinen Lieblings Game Boy™!

HAVE MORE COLORS –
HAVE MORE FUN!

Nintendo®



ALLE MACHT DEM MODUL

32-Bit-Power auf Modul: Flotte Igel und Jäger im dreidimensionalen Raum bringen die dritte Welle der 32X-Spiele in Schwung .

CHAOTIX


Knuckles Echidna


Espio Chameleon


Vector Crocodile


Mighty Armadillo


Charmy Bee

Grübelt Nintendos Klempnersippe noch über das Ultra-64-Medium, startet der Sonic-Clan bereits ins 32-Bit-Zeitalter: Nach drei Fortsetzungen, einem Flipper, "Sonic CD" sowie "Sonic & Knuckles" bleibt der Igel erschöpft am heimischen Herd zurück. Stattdessen schickt er seinen Stachwelschwein-Kumpel Knuckles und dessen Freunde in Segas erstes 32X-Jump'n'Run. Wurde die Gegnerdichte mit jeder Fortsetzung des superschnellen Kult-Hüpfers immer geringer, fegen Eure Heldensprites in "Chaotix" über eine komplett monsterentvölkerte Rennbahn. Knuckles und Co. bieten Euch stattdessen pazifistisches Zweispieler-Vergnügen mit Grübeleinlagen und innovativem Spieldesign. Zudem stellt Euch Knuckles vier neue Freunde vor: Vector, das Krokodil, die Biene Charmy, Chamäleon Espio und Gürteltier Mighty buhlen mit witzigen Animationen und unterschiedlichen Kontrollen um Eure Aufmerksamkeit. Besonders ulkig zuckelt Krokodil Vector durch die riesigen Level: Swingte er sich eben noch dynamisch tänzelnd vorwärts, kugelt er im nächsten Moment als Krokodilring 'gen Levelende. Mighty kringelt sich schüchtern ein, während Espio um seine Achse wirbelt.

Entweder alleine oder mit einem Kumpel trainiert Ihr nach einem interaktiven Vorspann Eure Aktionsvarianten: Ein Joypad am unteren Bildschirmrand klärt Euch über Partnerwürfe und Freundschaftsringe auf. Außer dem üblichen Roll-Special offerieren diese beiden Neuerungen ungeahnte Möglichkeiten für ausgiebige Hochgeschwindigkeitsduette: Nach Wurf Eures Freundes in schwindelnde Höhen bleibt Ihr über die Freundschaftsringe in Verbindung. Zwischen den Schmuckstücken schillert ein Funkenband, mit dem Ihr Euch beim Erklimmen von Abgründen unterstützt oder den nötigen Laufschwung gebt: Während Knuckles losstürmt, wird er von Espio per Band zurückgehalten. Wird Knuckles losgelassen, rast er, seinen verdutzten Kompanion hinter sich





Im Trainings-Modus könnt Ihr frei zwischen allen fünf Charakteren und vier unterschiedlichen "Isolated Island"-Leveln wählen.

SHADOW SQUADRON

Wen beim 32X-"Star Wars" der vorbestimmte Kurs störte, heizt seinen Gegnern in den Polygonweiten von "Shadow Squadron" ein. Nach der Wahl zwischen zwei schnittigen Jägern, der Feather 1 und der Feather 2, werdet Ihr über eine Startrampe ins All geschubst und durch einen Hypersprung in eine feindliche Armada geschleudert. Entpuppt sich die Feather 1 als schwerfälliges Kampfraumschiff mit großkalibrigem Zwillingslaser, bietet die Feather 2 neben ihrer Wendigkeit





Dank der Steuerung könnt Ihr die riesigen Zerstörer aus beliebiger Perspektive anfliegen und ihre einzelnen Sektionen in die Luft sprengen. Anschließend beobachtet Ihr aus sicherer Entfernung die Detonation.



Teamwork mit Grips: Wollt Ihr in höhere Regionen aufsteigen, schnappt Ihr Euren Partner und wirbelt Ihn nach oben.



Alte Bekannte: Bevor Ihr zu zweit auf die Reise geht, befreit Ihr Euren Partner aus den mechanischen Klauen von Robotniks Robo-Sonic.





Freundschaftsbande: Mit dem Ring helft Ihr Eurem Partner bei schwierigen Kraxeleien.



Um das Tor zu öffnen, plaziert Ihr beide Heldensprites auf die Hologramm-Projektoren und holt mit dem Ring zum Spurt durch das geöffnete Portal aus.



Schwebende Plattformen gewähren einen problemlosen Aufstieg.

her zerrend, mit wahnwitziger Geschwindigkeit über verdrehte Rennbahnen und ausschweifende Loopings. Gelangt Ihr an ein verschlossenes Tor, ist der nächste Hologrammprojektor nicht weit: Ihr plaziert beide Sprites auf ihrem Holo-Ebenbild und holt per Ring zu einem Spurt aus. Nach einigen Sekunden Aufladen entlaßt Ihr Euren energiestrotzenden Freund und zischt gemeinsam durch das geöffnete Portal. Wem die Steuerung der quirrligen Sprites zu unübersichtlich ist, vergnügt sich im Trainings-Modus: Ihr wählt eine beliebige Spielerkombination aus und tummelt Euch in einem von vier beliebigen Leveln des "Isolated Island"-Szenarios. Hier macht Ihr Euch mit der Steuerung der Figuren vertraut und startet zu kurzweiligen Gelegenheitsrennen mit Freunden durch.

Sonic & Co. rüsten sich eindrucksvoll zur Überwindung der 32-Bit-Hürde. *rb*

Virtua Fighter 32X

Trotz großer Konkurrenz ist "Virtua Fighter" noch immer der erfolgreichste 3D-Prügler. Bald sollen auch 32X-Besitzer in den Genuß des kantigen Schlagabtausches kommen. Die Umsetzung wird alle Features des Automaten enthalten und hinter der Saturn-Version technisch kaum zurückstehen: Sound, Hintergrundoptiken und Animationen sollen gleichermaßen überzeugen und auch Prügel-Duos einmal mehr in Segas virtuelle Prügel-Szenerie entführen: Auch den Zwei-Spieler-Modus soll "Virtua Fighter" für die 32X besitzen.





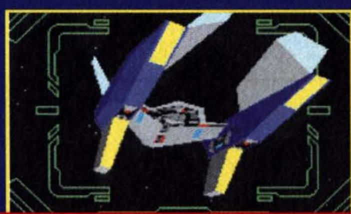
Die kleinen Kurzstreckenjäger sind schnell vorbeigezischt, erfüllen aber oft nur eine Wächterfunktion: Meistens fordert Eure Mission nur die Zerstörung der großen Schiffe. Bei Ausweichmanövern wechselt Ihr besser in die Außenansicht.

noch andere Einsatzmöglichkeiten: Nach dem Loslassen des Feuerknopfes verwandelt eine Smartbombe die ganze Raumregion in ein Explosionsinferno. Außerdem übernimmt ein Autopilot auf Euren Wunsch die Steuerung, damit Ihr Euch ganz auf das Laserfeuer konzentrieren könnt. Dem Beschuß feindlicher Geschütztürme panisch ausweichend, fliegt Ihr nach dem Austritt aus dem Hyperraum Euer Missionsziel an. Ihr liefert Euch Gefechte mit Kurzstreckenjägern oder eröffnet das Feuer auf gewaltige Zerstörer. Ihr zieht an riesigen Polygongebilden vorbei, taucht unter Stationen ab und zerlegt die größten Feindschiffe stückweise: Nur eine Kettenreaktion an Detonationen zerstört die Riesen. Doch bevor ihr die Zerstörer in ihre Vektoren zersprengt, weicht ihr heftigem Beschuß aus. Für übersichtlichere Ausweichmanöver schaltet der kluge Pilot in die Außenperspektive: Ihr seht Euren Jäger durch die feindlichen Reihen trudeln und nach Verlust seines Schutzschildes verglühen.

Wie es scheint, könnte "Shadow Squadron" das beste 3D-Actionspiel auf dem 32X werden und das leicht enttäuschende "Metal Head" vergessen lassen. Zeit wird's! *rb*









Wollt Ihr die Polygongegner in Ruhe betrachten, selektiert Ihr im Options-Menü "View" und dreht die einzelnen Schiffe per Steuerkreuz in beliebige Positionen. Hier seht Ihr von links nach rechts: Feather 1, Feather 2, Support Device, Twin Claw.

Chrono Trigger



Kein Spiel sorgt in Japan derzeit für so viel Furore wie Squares Chrono Trigger. Grund genug für die Rollenspiel-MAN!ACs, sich eines der heiß umkämpften Module zu sichern und Euch mit exklusiven Square-News zu versorgen.


Furios: Blitze umzucken Chrono, wenn Ihr aus der Seitenperspektive einen mechanischen Drachen erledigt.

Im Herbst '94 gab Square Soft die ersten Einzelheiten über ihren 32-MBit - Schocker "Chrono Trigger" bekannt: Das "Dream Project" (so der Arbeitstitel) wurde von drei Göttern des japanischen Videospiele-Olymps geleitet:


Die attraktive Eira schließt sich erst nach einem exzessiven Saufwettbewerb Eurer Gruppe an.


Die Auswirkungen der abendlichen Festivität sind verheerend: Eure Charaktere liegen stocktrunken und erschöpft am erloschenen Lagerfeuer.

Ursprünglich als Spiel-Designer der erfolgreichen "Dragon Quest"-Reihe (der sechste Teil steht bereits in den Startlöchern) bei Square-Erzkonkurrent Enix tätig, entwarf Yuji Horii den komplexen Handlungsstrang zu "Chrono Trigger". Als Produzent der "Final Fantasy"-Reihe war Hironobu Sakaguchi für die Dramatisierung der Story verantwortlich. Seine liebevoll gestaltete Bevölkerung verdankt die "Chrono Trigger"-Welt "Dragon Ball"-Zeichner Akira Toriyama. Sämtliche Charaktere und Illustrationen entstammen seiner begabten Feder, die ihn zu einem der erfolgreichsten japanischen Manga-Zeichner machte. Sein Videospiel-Debüt gab Toriyama mit den Illustrationen Enix´ "Dragon Quest"-Serie.

Im Strudel der Zeit

Auf der 1000-Jahr-Feier des Königreiches Guardia präsentiert die Erfinderin Lucca Hauptcharakter Chrono und Freundin Marl einen Materietransporter. Resultat der Demonstration: Nach einem Probe-Beam wird Marl nicht mehr rematerialisiert. Wagemutig stürzt sich Chrono zur Rettung der Freundin ab in den Zeitstrahl und findet sich nach einer turbulenten Reise 400 Jahre in die Vergangenheit versetzt. Während Ihr dort im mittelalterlichen Königspalast Eure Freundin findet, wagt die schuldbewußte Lucca mit einer hilfreichen Erfin-




Rasantes Zwischenspiel: Im Jahre 2300 A.D. fordert Euch ein arroganter Außeridischer zum Wettrennen heraus. Nach halsbrecherischer Fahrt und Mode-7-Effekten gelangt Ihr ans andere Ende der Stadt.



Undank ist der Welten Lohn: Nach der Befreiung seiner Tochter zerrt Euch ein grantiger Monarch vor den Kadi.



Grausam: Nach heftiger Debatte wird Euer Niedlich-Sprite zum Tode verurteilt.



1000 A.D.: Die Bewohner einer friedliebenden Ansiedlung feiern ausgelassen das 1000jährige Bestehen des Köngreiches.



Wie in japanischen Rollenspielen meist üblich, bewegt Ihr Euch zwischen den Handlungsschauplätzen über eine Karte. Monstergenervte Rollenspieler dürfen aufatmen: In "Chrono Trigger" gibt es keine Zufallsbegegnungen.

dung ebenfalls den Zeitsprung: Mit ihrem "Gate Holder" reist Ihr nun in beliebige Epochen.

Nach der Rückkehr in Eure eigene Zeit werdet Ihr im Königspalast irrtümlich als Terrorist verhaftet und in einem Schauprozess zum Tode verurteilt. Doch als gewitzter Anime-Held übertölpelt Ihr Eure Wachen und flüchtet samt Mädels in die Ruinen einer postapokalyptischen Zukunft. Nach hitzigen Gefechten mit ausgemergelten Kreaturen, einem Mode-7-Rennen gegen einen Außerirdischen und der Umgehung futuristischer Sicherheitssysteme findet Ihr ein Computerterminal. Dort erfahrt Ihr den Grund der Verwüstung: 1999 A.D. bricht aus einer Erdspalte eine monströse Gottheit hervor und zerstört die menschliche Zivilisation.

Nachdem Chrono ihren Urzeit-Clan vor der Vernichtung durch eine grausame Saurier-Menschen-Sippe bewahrt, nimmt 65.000.000 B.C. die animalisch attraktive Eira an Eurer Zeit-Expedition teil.

Schließlich entdeckt Ihr 12.000 B.C. im Schoße einer hochzivilisierten Welt das Geheimnis der Magie. Nun mit zauberhaften Talenten ausgestattet, will Euer Trupp die Zukunft sichern.

Chrono Trigger: Rollenspiel in Perfektion

Bei den Produzenten von "Final Fantasy 3" und "Secret of Mana" scheint eine Qualtitätssteigerung unmöglich. Doch tatsächlich hat sich Square Soft mit "Chrono Trigger" selbst übertroffen: Die malerischen Landschaften übertrumpfen sogar die "Final Fantasy 3"-Optiken, die revolutionären Animationen der großen Figuren tauchen die üblichen Sprite-Winzlinge in den Schatten der Vergangenheit. Chrono und seine Gefährten gestikulieren, tanzen und kichern um die Wette und präsentieren neben einem privaten Musik-Thema situationsgerechte Bewegungsabläufe. Sowohl die Optik als auch die Musik-Themen vereinen die Vorzüge der "Final Fantasy 3"- und "Secret of Mana"-Technik: Nicht von ungefähr zeichnen die Entwickler beider Projekte für "Chrono Trigger" verantwortlich.







Anstatt Euch in den verschiedenen Epochen mit dem Neuaufguß desselben Weltbildes zu langweilen, beachtet "Chrono Trigger" mit großer Detailtreue sogar die Kontinentalverschiebung. Während das abwechslungsreiche Szenario erfahrene Rollenspieler fesselt, wird durch die übersichtliche Benutzer-Führung auch Einsteigern eine Chance eingeräumt. Kein Wunder, daß Square den populären Titel "Satella View"-kompatibel konzipierte. Besitzer des japanischen TV-Sets gehen mit über Satellit geladenen Charakter-Neulingen auf Zeitreise.

Eine US-Version von "Chrono Trigger " erscheint voraussichtlich im Spetember, eine deutsche Version ist noch nicht geplant. *na*

Ein halbes Jahr vor dem Erscheinungstermin startete Square die Werbekampagne und ein viertel Jahr später wurden erstmals Reservierungen entgegengenommen. Die Bilanz: 300.000 Vorbestellungen nach einem Monat und über eine Million verkaufte Module nach zwei Tagen. Bis Ende März erwartet man den Rekord von über zwei Millionen verkauften Spielen. Zum Vergleich: Vom legendären "Final Fantasy 6" wurden bis heute weltweit knapp drei Millionen Exemplare abgesetzt.

Monsterhacken leicht gemacht



Zu Kämpfen kommt es nur an Handlungsschauplätzen: Ihr seht die Gegner bereits auf Distanz herantrotten, die Perspektive wird im Kampf beibehalten.

Obwohl "Chrono Trigger" sich als pures Rollenspiel entpuppt, reizt der Mega-Hit durch das gegenüber "Final Fantasy 3" vereinfachte Benutzer-Interface auch Adventure-Spieler: Anstatt mit Zufallsbegegnungen zu nerven, zeigen sich Euch die "Chrono Trigger"-Monster bereits auf Distanz: Gelingt es nicht, den Niedlich-Kreaturen rechtzeitig auszuweichen, wird der Lauf-Modus ausgeschaltet und das Kampf-Menü über die aktuelle Optik gelegt. Wie in "Final Fantasy" wird Euch eine Echtzeit-Option geboten: Während Ihr über Euren nächsten Schritt grübelt, prügeln die aggressiven Monster weiter auf Euch ein. Hat sich der Energiebalken eines Helden aufgeladen, selektiert Ihr zwischen Kampf, Magie, Benutzen und Flüchten seine nächste Aktion. Neu ist die Möglichkeit, durch die Kombination von Magie-Attacken zauberhafte Kombos auszuführen.

Im Zeichen der PLAYSTATION

Psygnosis hat sich für dieses Jahr viel vorgenommen und werkelt an gut zehn Spielen für Sonys Playstation. Wir haben uns in die englischen Entwicklungslabors geschlichen und die ersten Bildschirmfotos abgestaubt.

Als Mediengigant Sony Mitte 1993 das englische Softwarehaus Psygnosis ("Shadow of the Beast") kaufte, wurde der japanische Mega-Konzern eher belächelt als um seinen Fang beneidet. Jetzt entpuppt sich die Entscheidung des Sony Managements als weiser Zug, denn mit der Playstation bekommen die Grafikgenies der drei



Mit "Lemmings 3D" erobern die liebenswerten Tierchen die 32-Bit-Welt



Auf Befehl könnt Ihr das Spielgeschehen auch aus der Perspektive des vorangehenden Lemming sehen



Die Lemminge treiben Ihr 3D-Unwesen zuerst auf dem PC, später erscheint eine Playstation-Version.

ASSAULT RIGS



Die Grafiken sind deutlich beeindruckender als bei "Cybersled"

Bei "Assault Rigs" liefert Ihr Euch erbarmungslose Lasergefechte in virtuellen Stadien.

In der Zukunft sind alle Kulturen der Erde durch das WorldNet verbunden. Jedes Jahr erzeugt der allmächtige Supercomputer eine virtuelle Kampfarena, in der sich die besten Krieger mitsamt ihrer ZamCam-Kampffahrzeuge duellieren. Dieses Mal geht auch Ihr auf die Jagd nach feindlichen Assault Rigs, die sich auf 50 verschiedenen Spielfeldern verstecken. Sprungschanzen, Gräben und bewegliche Hindernisse erschweren Eure Hatz nach dem Gegner, dafür lassen sich 20 unterschiedliche Power-Ups einsetzen (u.a. Computerviren zur Sabotage der feindlichen Fahrzeuge). Genau wie Namcos "Cybersled" wird der Bildschirm von "Assault Rigs" im Zwei-Spieler-Modus geteilt, außerdem lassen sich vier Playstations vernetzen – dann jagen maximal acht menschliche Kampfpiloten durch die virtuellen Stadien.

DISCWORLD



"Discworld" ist seit kurzem für MS-DOS PCs erhältlich. Ende des Jahres folgt die Playstation-Umsetzung.

Die PC-Version von "Discworld" heimste in der Fachpresse hohe Wertungen ein, bis zum Herbst will Psygnosis Terry Pratchetts abgedrehte Geschichte um Rincewind, einen völlig unfähigen Zauberer und seine intelligente Schatztruhe, für die Playstation umsetzen. Zusammen mit Eurem treuen Gefährten (Merkmale: recht verschlossen, 200 Beine, scharfe Zähne), wagt Ihr Euch in ein Land voller Drachen und Magier. Neben typischen Fantasy-Charakteren leben in "Discworld" aber auch reichlich minderbemittelte Figuren wie Trolle und Küchenbedienstete. Immerhin befindet sich Eure Welt auf dem Rücken einer durchs All treibenden Schildkröte.



Die Story des Action-Adventures hält sich eng an die Romanvorlagen von Terry Pratchett



Bei "Demolish'em Derby" geht's nicht nur darum, als erster anzukommen, sondern auch die Autos der Gegner zu demolieren.

englischen Entwicklungsbüros endlich die richtige Hardware in die Hand, um ihre technisch anspruchsvollen Projekte zu realisieren. Wie wichtig die Playstation für Psygnosis ist, zeigt die Marketingstrategie: Rechtzeitig zu Weihnachten sollen mindestens acht Playstation-CDs erscheinen, bis Ende '96 sind 30 Titel geplant.

Im Gegensatz dazu wird Segas Saturn nur mit einer Handvoll Spielen bedacht (u.a. "Novastorm" und "Megamorph"), die Entwicklung von 16-Bit-Modulen wurde gleich komplett eingestellt. Noch bevor die Engländer auf der ECTS in London offiziell über ihre neuen Produkte geredet haben, hat sich MAN!AC bei den Designern umgesehen und die heißesten Details über den Kanal geschmuggelt. *ak*

Demolish em Derby

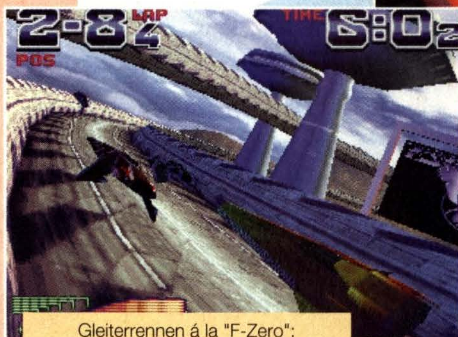


Demolition Man: Als wagemutiger Pilot rammt und zerbeult Ihr die Fahrzeuge der Gegner.

Der Titel ist Programm: Im "Demolish' em Derby" gewinnt, wer möglichst viele Gegner niederwalzt. In einem gepanzerten Stock Car zerlegt Ihr andere Fahrzeuge – ohne Rücksicht auf Verluste. Je mehr der feindlichen Autos Ihr auf den Schrottplatz befördert, desto näher rückt Ihr dem Siegerpodest. Regeln gibt's beim Demolierungs-Derby keine, verbeultes Blech und zersplitterte Scheiben sind alles, was zählt. Nichts für Zartbesaitete, die sich nur mit Airbags und Aufprallschutz in den Straßenverkehr wagen.

Wipe-Out

Psygnosis' wichtigstes Spiel für das kommende Weihnachtsgeschäft ist "Wipe-Out", ein entfernter Verwandter von Nintendos "F-Zero". Mit einem wendigen Raumgleiter flitzt Ihr durch enge Metallgräben Marke Todesstern und müßt an gefährlichen Hindernissen vorbeilenken. Geschwindigkeit und Spielablauf erinnern an eine virtuelle Achterbahn: Euer Gleiter stürzt Meter ins Bodenlose und verschwindet in einer Nebelbank, bevor er mit vollem Tempo in den nächsten Tunnel durchstartet. Die ersten bewegten Demos von "Wipe-Out" sahen sehr beeindruckend aus, in der Endversion sollen dann auch zwei Raumflitzer gegeneinander antreten können.



Gleiterrennen á la "F-Zero": Bei "Wipe-Out" rast Ihr durch futuristische Zukunftsarenen.



"Wipe-Out" ist Psygnosis' stärkster Weihnachtstitel. Ein ausführliches Exklusiv-Preview findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Lemmings-Comeback & Myst-Reprise

Neben den sechs Projekten, zu denen Psygnosis schon jetzt Bilder rausrückte, verrieten uns die Engländer Facts über vier weitere Playstation-Spiele. Darunter zwei alte Bekannte: "Myst" ist ein CD-ROM-Abenteuer, das die schöngeistige Macintosh-Gemeinde weltweit beglückte, ein Ambient-Abenteuer in fünf unbewohnt-geheimnisvollen Welten. "Myst" wurde für die Playstation von Sunsoft in Japan umgesetzt, Psygnosis übernimmt die europäische Distribution. "Novastorm" ist eine In-House-Produktion der Londoner Labors, die wir bereits für das 3DO getestet haben: In MAN!AC 1/95 errang die lineare Tekno-Ballerei dank tonnenweise vorberechneter Science-fiction-Animationen 78 Prozent. Damit war Psygnosis anscheinend nicht zufrieden: Im Gegensatz zu den Varianten auf 3DO und FM-Towns wird das Playstation-"Novastorm" mit einem Zwei-Spieler-Modus nachgerüstet.


Mit Raketen, Mienen und Flak-Geschütz haltet Ihr Euch aufdringliche Flugobjekte vom Hals.


Krazy Ivan ist ein haushoher Roboter-Kämpfer, der eine Alien-Basis nach der anderen ausräuchert.


Harte Zeiten für "Iron Soldier" und Konsorten: "Krazy Ivan" schaut im September in Deutschland vorbei.

Krazy Ivan

Mechwarrior läßt grüßen: "Krazy Ivan" ist ein 15 Meter hoher und tonnenschwerer Battlemech, der sich durch eine Welt finsterer Aliens schleppt. Ihr beginnt in der trostlosen sibirischen Kälte und müßt ein Kraftfeld zerstören, das die besagten Außerirdischen dort aufgestellt haben. Neben anderen Robotern stehen auch feuerkräftige Raumschiffe und Bodenstationen auf der Abschußliste. Natürlich sind reichlich Extras und Waffen über die Spielfelder verstreut, um Euch den Einsatz zu erleichtern.

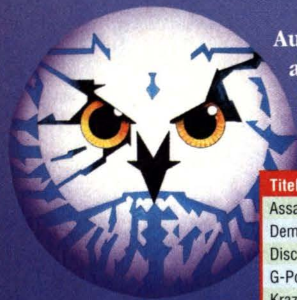

"G-Police" ist ein futuristisches Abenteuerspielt mit abgedrehten Optiken


In einer außerirdischen Kolonie erforscht Ihr das Verschwinden Eurer Schwester


Während Eurer Recherchen besucht Ihr auch die gigantischen Hangars der Zukunftsmetropole

G-Police

So vielversprechend Psygnosis' Action-Titel auch klingen, viele Freaks warten auf die ersten Adventures und Rollenspiele für die Playstation. Das Cyberpunk-Adventure "G-Police" geht in diese Richtung: Nachdem Eure Schwester, ein Mitglied der Weltraumpolizei, unter mysteriösen Umständen abhanden gekommen ist, heuert Ihr bei der Polizei-Einheit an und versucht, Ihr Verschwinden zu klären. Dank des neuartigen 3D-Systems, das Psygnosis derzeit entwickelt, soll die Spielwelt in Echtzeit berechnet werden. Eure Ermittlungen führt Ihr in Flughäfen, Einkaufs-Zentren und einem Hafen, in Büros und Sportstadien durch.



Auch im 32-Bit-Zeitalter werden uns alte Bekannte um den Schlaf bringen: Die Lemmings feiern im grafisch aufwendigen "Lemmings 3D" ihr Comeback. Ihr müßt die tolpatschigen Sympathieträger mit Hilfe ihrer sieben Fähigkeiten durch 100 Levels (zehn verschiedene Landschaften) leiten. Alternativ zur normalen Perspektive seht Ihr das Spielgeschehen im "Virtual Lemming"-Modus aus der Sicht des vorangehenden Lemming.

Neuheiten-Lawine

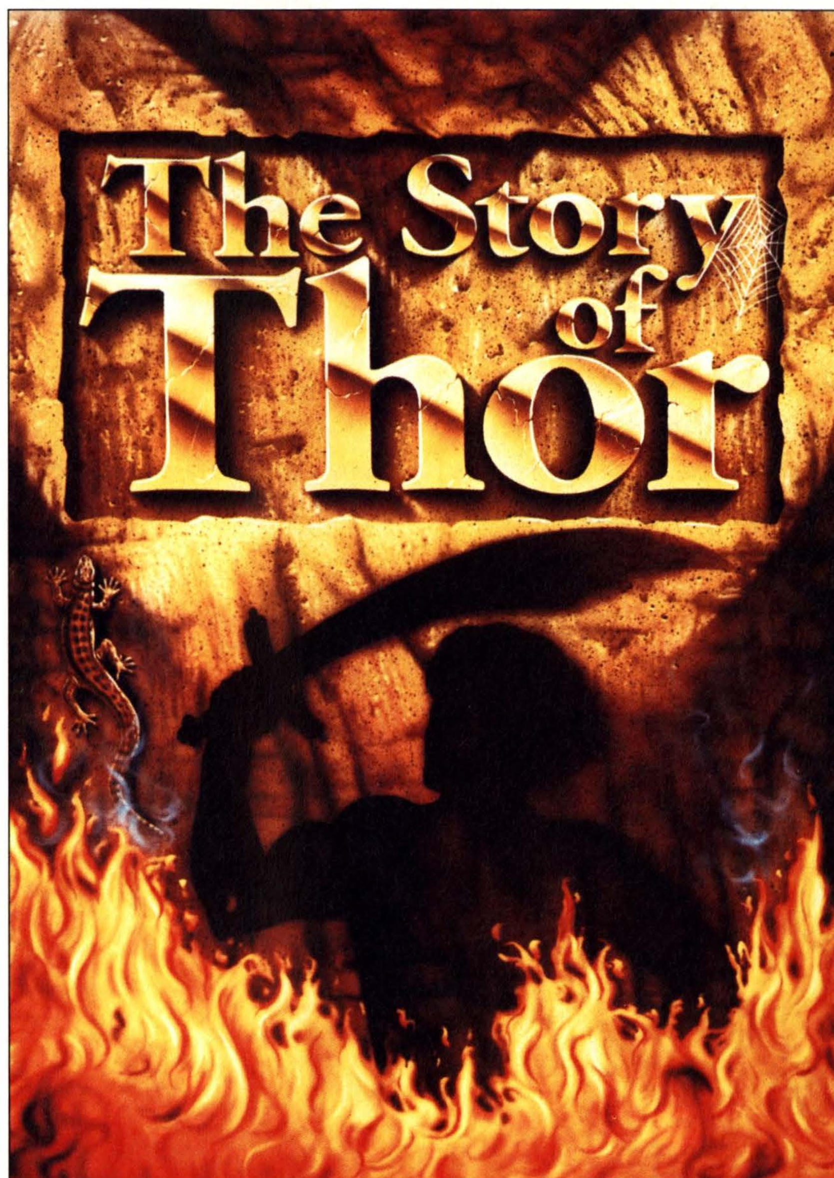
Titel	Genre	Entwickler	erscheint
Assault Rigs	3D-Action	Psygnosis	November
Demolish'em Derby	3D-Rennspiel	Reflections	Oktober
Discworld	Adventure	Teeny Weeny Games	Winter '95
G-Police	3D-Adventure	Psygnosis	1996
Krazy Ivan	3D-Action	Psygnosis	September
Lemmings 3D	Geschicklichkeit	Clockwork Games	September
Myst	Adventure	Sunsoft	September
Novastorm	Action	Psygnosis	September
Sentient	3D-Adventure	Psygnosis	September
Wipe-Out	3D-Rennspiel	Century	September

"Sentient" zielt genau wie "G Police" auf die Adventure-Kundschaft. Ihr spielt Ihr einen abgebrühten Geheimdienstler, der 72 Stunden Zeit hat, die Bewohner einer Raumstation vor dem Tod zu retten. In einer 3D-Welt, die in "Doom"-Perspektive über den Bildschirm scrollt, trefft Ihr auf 60 unterschiedliche Charaktere. Die Lösung des Spiels ist nicht fest vorgegeben – die Entwickler wollen mindestens zehn völlig verschiedene Endsequenzen einbauen. *ak*

Das Kultspiel einer neuen Generation!

WELCOME TO THE NEXT LEVEL


Die Kraft des goldenen Amuletts hilft Ali.



SEGA-Magazin 3/95: 91%

Video Games 3/95: "Ein Meilenstein in der Welt des Action Adventure"

Action Adventure vom Feinsten. Satte 24 MBit und ein glasklarer Sound befördern dieses Spiel auf die Hitliste des Mega Drive. Kämpfe mit Prinz Ali den jahrhundertealten Kampf zwischen Gut und Böse. Schicke unglaubliche Gegner in die ewigen Jagdgründe.
Story of Thor erfordert höchste Konzentration und Schlagfertigkeit!


Vier Geister helfen Ali im Kampf gegen das Böse.


Ali hat es mit riesigen Endgegnern zu tun.

Exklusiv für MEGA DRIVE

Komplett in Deutsch.



Wenn Du es genau wissen willst: Coupon ausschneiden und abschicken. SEGA informiert Dich dann als Erster über die neuesten Neuigkeiten.

SEGA Infoservice, Postfach 305568, 20317 Hamburg

THMA 5/95

Name: ____________

Adresse: ____________

Geburtsdatum: ____________

System: ____________

SEGA

ZU GAST BEI NEON SOFTWARE

Tekno, Motion-Capture und 3D-Routinen: Im Auftrag des englischen Software-Herstellers Ocean arbeitet die sechsköpfige Neon-Crew an CD-Spielen der nächsten Generation.

WORK IN PROGRESS

Eine Gestalt in Schwarz schleicht umher, undeutliche Schemen im Dämmerlicht. Im krassen Kontrast zum düsteren Aufzug leuchten grellgelbe Punkte auf Brust, Arm und Handflächen der seltsamen Kreatur. Langsam und drohend wendet sie sich um. Nicht nur die uneingeweihten Zeugen dieser Szene bekommen eine Gänsehaut – auch der Operator am Motion-Capture-Terminal wird unruhig. "He, bleib' im Blickfeld der Kameras! Nicht so unruhig herumzucken! Smooth!"

MAN!AC ist zu Gast bei Neon Software in Darmstadt und erlebt eine Live-Aufnahme im firmeneigenen Motion-Capture-Studio. Neon sind sechs junge Spiele-Programmierer der C64- und Amiga-Generation, die Anfang 1993 beschlossen, sich für gewichtige Projekte zusammenzutun. Bislang erschien "Mr. Nutz" auf dem Amiga, unter der Obhut des englischen Software-Riesen Ocean wird demnächst auch die Mega-Drive-Fortsetzung in den Handel kommen. Ocean hat die sechs Freaks für vier Produktionen exklusiv unter Vertrag. Zwei davon tummeln sich in Fragmenten bereits auf den Festplatten - wir blickten den ehrgeizigen Entwicklern über die Schultern.

Die Neons haben sich in zwei Teams zu je drei Code-Spezialisten aufgeteilt, die, von externen Programmierern, 3D-Grafikern, Musikern und Script-Autoren unterstützt, ein Rollen- und ein Actionspiel mit Interactive-Movie-Elementen produzieren. Die Spiele werden auf drei Plattformen konvertiert: Sony Playstation, Sega Saturn und PC-CD-ROM. Die Urentwicklung des Rollenspiels erfolgt auf PC, der Action-Titel wird auf zwei Playstation-Entwicklungssystemen entworfen. Nach der jeweiligen Fertigstellung machen sich die Neon-Trios dann an die Umsetzung.

Die angedeuteten Interactive-Movie-Anklänge beziehen sich dabei nicht nur





Vier Spiele programmiert Neon für den englischen Software-Major Ocean (hier "Mr. Nutz 2").



Erste Grafikentwürfe des Playstation-Spiels.



NEON GANZ PRIVAT

? Wie kam es, daß Ihr unterschiedlichen Typen Euch kennengelernt habt?

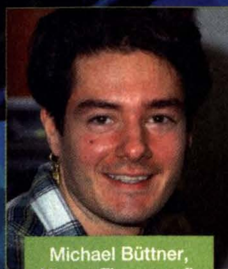
Peter: Eher zufällig: Wir alle haben ungefähr gleichzeitig bei unseren alten Firmen aufgehört und saßen dann zusammen in der Kneipe. Wir haben uns furchtbar betrunken – das war die Geburt von Neon.

? Ihr seid zwei Dreierteams, wobei das eine für den PC, das andere für die Playstation entwickelt. Wolltet Ihr denn nicht alle auf Sonys neuer Kiste programmieren?

Anthony: Klar waren alle auf die Playstation scharf. Wir mußten uns aber aufteilen. Und es gibt einige Stolpersteine auf der Playstation: Während man beim PC direkt auf die Hardware zugreifen kann, muß man bei der Playstation zur Zeit noch alles über vorgeschaltete Bibliotheken erledigen. Dies erleichtert manche Dinge, man kann damit aber nicht das Optimum aus der Hardware herausholen.

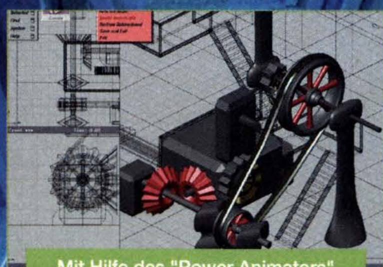

Matthias Wiederwach, ein Techno-Fan der ersten Stunde. Wenn er nicht gerade über einem neuen 3D-Leveleditor brütet, trifft man ihn im Omen oder im Klangwerk.


Design- und Code-Veteran Peter Thierolf blickt auf einen stolzen Spielekatalog zurück. Einige seiner Titel erschienen unter dem Logo seiner Ex-Firma Kaiko.


Michael Büttner, Neons Finanzprofi, trauert momentan um seinen Amiga 4000. Ein großformatiger Foto-Kalender seiner Angebeteten bringt ihn auf erfreulichere Gedanken.


Anthony "Toon" Christoulakis, der Feingeist im Neon-Team, beschäftigt sich mit gewagten grafischen Entwürfen und mit der 3D-Engine seiner Playstation.


Jan Jöcke motiviert sich über Kopfhörer mit House-Musik und läßt komplette 3D-Welten auf seiner Playstation entstehen.


Mit Hilfe des "Power Animators" der kanadischen Firma Alias entstehen alle Rollenspielgrafiken auf einer Silicon-Graphics-Workstation.


Boris Triebel, Hobby-DJ und Herr über das Silicon-Graphics-Netz erschüttert die Neon-Kollegen mit gewagten Animationen.

? Das Programmieren selbst ist aber nicht schwieriger als auf dem PC?

Anthony: Nein, in gewisser Weise sogar einfacher, da man die Playstation einfach in einer komfortablen Hochsprache, nämlich in "C" programmiert. Auf dem PC muß man meistens auf Assembler zugreifen, um die nötige Geschwindigkeit herauszuholen. Die Playstation ist von sich aus so schnell, daß man auch ohne optimalen Code spektakuläre 3D-Ergebnisse erzielt.

? Wenn Ihr PC, Playstation und Segas Saturn vergleicht, was für Hauptunterschiede fallen Euch da spontan ein?

Peter: Der Vorteil der 32-Bit-Konsolen ist klar: Jede verkaufte Maschine ist exakt gleich, jede CD läuft auf jeder Sony- bzw. Saturn-Maschine optimal. Man weiß genau, für welche Hardware man entwickelt. Beim PC stimmt meistens gar nichts: Exotische Soundkarten, lahme Grafikkarten, verschiedene RAM-Bestückungen usw. Manchmal ist es echt Glückssache, daß ein PC-Spiel auf 90% der Geräte läuft. Andererseits ist man hier von den Hardware-Anforderungen flexibler: Man sagt einfach, daß das Spiel nur mit acht MByte läuft. Bei der Playstation muß man mit den eingebauten zwei MByte auskommen, Schluß, Ende. Damit muß es dann eben laufen.

? Würdet Ihr sagen, daß diese zwei MByte sehr knapp bemessen sind?

Anthony: Sehr knapp wohl nicht gerade, da man durch die leistungsfähige Grafikhardware nicht nicht soviel Speicher wie beim PC benötigt.

Peter: Die Frage ist: Wieviele Daten brauche ich zur selben Zeit auf der Maschine? Auf die CD passen enorme Datenmengen drauf, das nützt mir aber nichts, wenn die Animation ruckelt, weil ich sie dauernd nachladen muß. Verglichen mit dem PC muß man sich schon ein bißchen einschränken. Für Sony war das wohl eine Kostenfrage, denn je mehr RAM, desto besser.

? Was sagt Ihr zum Saturn?

Peter: Er unterstützt wohl 2D-Grafiken wesentlich besser als die Playstation, die aber bei 3D-Polygonen deutlich überlegen ist. Man kann aber nicht sagen, die eine Konsole kann nur 2D und die andere nur 3D, beide sind so leistungsfähig, daß die Unterschiede nicht so augenfällig sein werden.

? Ihr produziert Spiele mit aufwendiger Technik, wie Motion-Capture etwa. Meint Ihr, daß man diesen Aufwand so deutlich beim Endergebnis sehen wird?

Michael: Auf jeden Fall. Wenn man jede Bewegung von Hand berechnen müßte, würde das viel schlechter aussehen und man könnte viel weniger Feinheiten einbringen, da dies viel zu kompliziert in Formeln zu packen wäre.

Anthony: Nimm doch mal alte Computer-Animationen von Menschen. Die sehen furchtbar steif und eckig aus, weil man die ganzen Unsauberkeiten im Bewegungsablauf mit exakten Berechnungen nie so hinbekommt, selbst wenn es um die einfachsten Gesten geht.

Peter: Im Grunde genommen waren wir aus diesen Gründen gezwungen, Motion-Capture zu benutzen. Da wir ein eigenes System entwickelt haben, rechnet sich das auch.

? Ihr verwendet sündhaft teure Silicon-Graphics-Workstations zum Rendern. Was waren die Hauptgründe: Die Software, die Rechenleistung oder die Bedienung?

Michael: Hauptgrund war die geniale Software, die es für die SGI-Maschinen gibt. Daß die Indys auch noch deutlich schneller als PCs sind war nicht ausschlaggebend. Die Ergebnisse, die eine Indy mit dem Alias Power Animator erzeugt, sehen besser aus als alles, was man mit dem PC machen kann – vor allem, was Charakteranimation angeht. Auch die Bedienung ist um Klassen besser.

Anthony: Durch die Spline-Orientierung (eine besondere Art von Kurven *Anm.d.Red.*) von Power Animator kann man insbesondere Körper mit runden Oberflächen viel schöner und simpler generieren. Verglichen mit den eckigen Polygonflächen der PC-Software "3D-Studios" ist das ein Fortschritt.

? Wie seht Ihr Euch denn auf dem hart umkämpften Spielemarkt? Was ist Euer Anspruch, warum sind Eure Spiele besser?

Peter: Wir sind sechs begabte Programmierer, die überall einsetzbar sind. Deswegen sehe ich Vorteile auf technischer Seite, also was die Umsetzung der Spielideen angeht. Außerdem sind wir motiviert und haben riesigen Spaß an der Sache, sodaß wir hart an unseren Projekten arbeiten. Wir wollen natürlich Top-Titel auf den Markt bringen, bei denen die Leute sagen: "Wow, das gefällt mir, das macht Spaß".

? Das war die Technik. Halten Eure Spielideen da mit?

Peter: Natürlich sind unsere Spielideen nicht revolutionär. Wir wollen aber innerhalb der üblichen Genres zehn Schritte weitergehen. Wir wollen, daß alles stimmt, die Bedienung, das Gameplay. Da darf nichts hakeln, da muß alles passen. Außerdem erzählen wir tolle Geschichten mit unseren Spielen, Storys, in die der Spieler hineingezogen wird. Da er mitspielt, soll er besser unterhalten werden, als der Zuschauer eines Actionfilms.



MOVE IT: 'S MOTION-CAPTURE-STUDIO

auf die zahlreichen Filmsequenzen, sondern auch auf Story, Dramaturgie und Atmosphäre – durch Handlung und Präsentation sollen beide Titel sehr filmisch wirken.



Das frühe Bildschirmfoto des Neon-Rollenspiels zeigt bereits die isometrische 3D-Perspektive.

Goldgräberstimmung: Den Wiedereinstieg in die In-House-Entwicklung plant der deutsche Publisher Softgold, der bereits SGI-Equipment und Manpower für CD-Spiele eingekauft hat. Der ehemalige Rainbow-Arts-Projektleiter Teut Weidemann (später bei Rauser Advertainment für die Entwicklung von Werbespielen verantwortlich), hat sich wiederum mit Bullfrog zusammengetan. Peter Molyneux wird Teuts neues Softwarehaus "Wing" mit Finanzmitteln und 3D-Routinen unterstützen.

Das Playstation-Spiel mit dem Arbeitstitel: "Game B" wird die 3D-Fähigkeiten der Maschine voll ausnutzen: Ihr bewegt Euch vollkommen frei durch eine virtuelle 3D-Welt, wobei eine flexible Blickposition und rasante Kamerafahrten Playstation-gerecht für aufregende Optiken sorgen werden. Mal folgt die Kamera verstohlen dem Schritt des Spielers, mal kauert Ihr auf dem Beifahrersitz, wenn Ihr als virtueller Geisterfahrer durch die Beton-Canyons einer Großstadt prescht.

Zu diesem Zweck wird gerade eine leistungsfähige 3D-Engine auf der Playstation programmiert, die eine Menge Spezialeffekte auffährt, um dem Spieler das Gefühl zu geben, in einer wirklichen Welt zu agieren. Erwartet kein simples, vordergründiges Action-Spiel, sondern eine kompexe Storyline, die Euch wie ein Film an unterschiedlichste Aufgaben und Herausforderungen heranführt.

Hinter "Game A" verbirgt sich wiederum ein weich scrollendes Rollenspiel, das durch seine isometrische Perspektive an ein großgewachsenes "Final Fantasy" erinnert. Alles, was in dieser Welt zu sehen ist, wurde auf zwei Silicon-Graphics-"Indy"-Workstations erzeugt und gerendert, die Landschaft ebenso wie ihre Bewohner. Wie in "Game B" werden die Charaktere ausschließlich mit Motion-Capture-Technologie animiert, selbst die Fantasy-Figuren und überirdisches Getier werden von entsprechend gebückt gehenden oder auf allen vieren krabbelnden Schauspielern bewegt. Dies ergibt nicht nur viel realistischere Animationsabläufe (in aktuellen 3D-Prügelspielen wie "Toh Shin Den" schon zu sehen), sondern auch bedeutend mehr Bewegungsmöglichkeiten, da man nicht jede Muskelzuckung an einem 3D-Modell berechnen muß. "Ein Mensch, der sich fies bewegt, wirkt hundertmal gemeiner, als jede mathematische Formel" erklärt ein Neon-Programmierer.

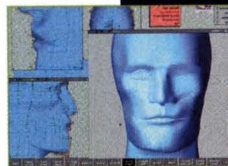
Realisiert werden beide Produktionen in einem Büro in der Innenstadt von Darmstadt, wobei das nahegelegene Fast-Food-Restaurant als letzter Hafen für die ausgehungerten Programmierer gerade recht kommt. Die kreative, lautstarke Atmosphäre, zu der die langhaarigen Grafiker, die schichtweise an den SGI-Workstations arbeiten, ebenso beitragen wie die bunt gekleideten Soundprofis oder die wortkargen 3D-Spezialisten, wirkt auf den Besucher etwas verwirrend. Harte Arbeit wird grundsätzlich nachts erledigt – ein MAN!AC-Redakteur kann sich auch um vier Uhr morgens sicher sein, einen wachen Neon-Tüftler an die Strippe zu bekommen. Insgesamt arbeiten weitere zwölf Leute an den beiden Projekten, einige davon sogar in Frankreich und in den USA. *kim/wi*

Die Zeiten, in denen Spielehits noch im Kinderzimmer entstanden, sind seit CD-ROM und der dritten Videospiel-Welle vorbei. Durch neue 3D-Techniken, die von 32-Bit-Konsolen hardware-mäßig unterstützt werden, steigen die Ansprüche an die Programmierer und Grafiker. Genügte es früher, ein Bild auf Papier zu malen, um es dann in den Computer einzuscannen, werden moderne Spielehelden aus komplexen 3D-Draht-Modellen konstruiert, die aus mehreren tausend Polygonen bestehen können. In Hollywoods Trickstudios ist so etwas schon seit Jahren gang und gebe. Der imposante Tyrannosaurus Rex aus Steven Spielbergs "Jurassic Park" ist ein hyper-kompliziertes 3D-Modell, das mit einer ungeheuer echt wirkenden Haut (Textur) überzogen wurde.

Ähnliche Techniken findet man in Automatenspielen wie etwa "Virtua Fighter 2", wobei für die realistischen Bewegungsabläufe der Sega-Fighter menschliche Kampfsportler Pate standen. Genauso, wie man Fotos oder Sounds in den Computer einlesen kann, scannt man heutzutage dreidimensionale Gesten, mit einer Technik, die man "Motion-Capture" (Einfangen von Bewegung) nennt.

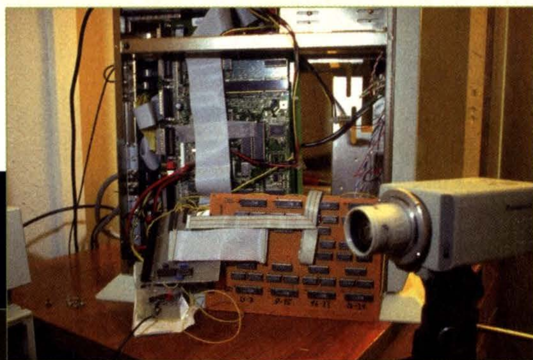
Die Technik war für Neon ein Muß, zu klären war lediglich die Frage, welches der auf dem Markt verfügbaren Systeme für ihre Ansprüche und das begrenzte Budget am geeignetsten wäre. Die Suche nach günstigem Equipment blieb erfolglos, und Neon beschloß, die Hardware selbst zu entwickeln, maßgeschneidert auf die eigenen Erfordernisse.

Grundprinzip beim Motion-Capture ist, daß die Verschiebung bestimmter Ankerpunkte auf einem 3D-Modell eine Bewegung definieren: Ein menschliches Skelett wird auf der Silicon-Graphics-Workstation entworfen und erhält Ankerpunke z.B. an Handgelenk, Ellenbogen und Schulter. An diesen Stellen wird ein Schauspieler mit Leuchtpunkten markiert und in seiner Bewegung gefilmt. Die Ankerpunkte des Skeletts werden parallel zu den Leuchtflecken der Filmszene verschoben – das 3D-Wesen kopiert das menschliche Vorbild. Um die Position der Leuchtflecken im Raum zu bestimmen und echte 3D-Daten zu erhalten, benötigt man mindestens drei, aber besser noch vier Kameras, deren Bilder (je 25 pro Sekunde) mit spezieller, ebenfalls von Neon entwickelter Hardware gespeichert und dann von den Computern mit aufwendigen Rechenroutinen zusammengesetzt werden. Jetzt hat man genaue Animationsdaten, mit denen man das Drahtmodell zum Leben erweckt. Da es aber vorkommen kann, daß der Schauspieler und der virtuelle Körper andere Proportionen haben, müssen die Daten oftmals angepaßt, also skaliert werden. Ansonsten würden die seltsamsten





Mit einem 3D-Scanner will Neon menschliche Köpfe und andere zylindrische Körper in 3D-Modelle umwandeln und später animieren.





Das Motion-Capture-System arbeitet mit mindestens drei Kameras, die die gelben Leuchtpunkte aufnehmen. Der Akteurer ist dabei meist schwarz gekleidet. Die angeschlossenen Rechner fügen die Bilder der Kameras dann zu 3D-Animations-Daten zusammen.

Ergebnisse herauskommen, wenn ein 1,80 Meter großer Mensch sich in das Drahtmodell eines Kaninchen-großen Trolls quetschen würde.

Unterstützt wird die Technik durch die Fähigkeiten der Power Animator-Software, die Werkzeuge wie "inverse Kinematik" bereitstellt, um Charakteranimationen möglichst weich und realistisch wirken zu lassen. Inverse Kinematik bedeutet, daß die Software genauere Informationen über den 3D-Körper besitzt. So weiß sie, daß sich ein Unterarm auf eine ganz bestimmte Art und Weise bewegen läßt und kann diesen dann selbständig mitschlenkern lassen, wenn sich der restliche Mensch bewegt. Ebenso gibt es die Möglichkeit, einen Bizeps automatisch schwellen zu lassen, sobald sich der Unterarm nach oben beugt (das MAN!AC-Wörterbuch definiert das als den "Arnie-Effekt").

Die erzeugten Daten werden über einen Konverter dem Playstation-Entwicklungssystem übergeben, das es in Echtzeit abspielt. Möglich ist auch, die Daten vorher zu rendern, und dann die Einzelbilder anzuzeigen, was schneller ist, aber deutlich mehr Speicherplatz erfordert. Bei Neon werden je nach Anwendungszweck und Ziel-Hardware beide Techniken zum Einsatz kommen.

Momentan plant Neon das System um einen 3D-Scanner zu erweitern, der zylindrische Körper (wie z.B. ein menschliches Gesicht) einlesen kann. So werden mit Motion-Capture die Grimassen eines Menschen (z.B. des Ocean-Managers beim Lesen des aktuellen Neon-Entwicklungsberichts) 1:1 nachgebildet und können daraufhin animiert und in ein Spiel eingebaut werden. *kim/wi*

DIE DEBÜTSPIELE DER NEON-PROGRAMMIERER

Titel	Jahr	Hersteller	System
Down at the Trolls	1989	Rainbow Arts	C 64
Quik & Silva	1991	CP	C 64
PP Hammer	1992	Demonware	C64
Exodus 3010	1992	Demonware	Amiga
Galaxy Blast	1991	CP	Amiga
Gem X	1990	Kaiko	Amiga, C 64, PC
Apidya	1992	Blue Byte	Amiga
Energie-manager	1993	Rauser/BMWI	Amiga, PC, Atari ST, C 64
Kelloggs-Land	1994	Rauser/Factor 5	Amiga, PC
Turrican 3	1993	Rainbow Arts	Amiga
Mr. Nutz	1994	Ocean	Amiga
Mr. Nutz 2	1995	Ocean	Mega Drive







Philips' eigenwillig designter LCD-Projektor erreicht eine Bildbreite von bis zu fünf Metern

Größenwahn

Euch stinken futzelige Bildschirme und Ihr wollt lieber auf einer Leinwand videospielen? Seit kurzem bieten einige deutsche Versandhändler verschiedene LCD-Projektoren aus Japan an, die das Bild von Konsolen und anderen Bildquellen an Wand oder Zimmerdecke projezieren. Das funktioniert ganz einfach: Im Inneren der Geräte befindet sich ein Liquid Chrystal Display (LCD), dahinter eine Glühbirne mit mehreren tausend Watt und vor dem LCD eine Vergrößerungslinse. Je weiter das Gerät von der Wand entfernt steht, desto größer das Bild (wie bei einem normalen Dia-Projektor). Neben Bildschärfe lassen sich auch Kontrast und Farbintensität regeln, bei einigen Geräten könnt Ihr sogar zwischen drei verschiedenen Bildformaten wählen – normal, 16:9 und dem superbreiten 21:9. Wir haben uns den Philips-Projektor näher angeschaut, an den Ihr mittels Cinch-Buchsen (Composite-Video) alle gängigen Konsolen, Videorekorder und Laserdisc-Spieler ansteckt. Leider war die Bildqualität wenig überzeugend: Schon bei Bildformaten in der Größe gängiger Fernseher (70 cm) könnt Ihr die einzelnen Bildpunkte zählen. Je größer Ihr das Bild einstellt, desto weiter wandern sie auseinander – ab zwei Metern wird's schwer, überhaupt noch etwas zu erkennen. Für ein augenschonendes Projektions-Erlebnis gilt (leider) immer noch: Gute LCD-Geräte (mindestens eine Million Bildpunkte und drei LCD-Projektionslinsen) kosten hierzulande 25.000 Mark (Sharp), für einen vernünftigen Röhrenprojektor müßt Ihr etwa 8.000 Mark hinlegen. *ak*

Verwandeln LCD-Projektoren Euer Wohnzimmer in einen Kinosaal?

Mogel-Magie

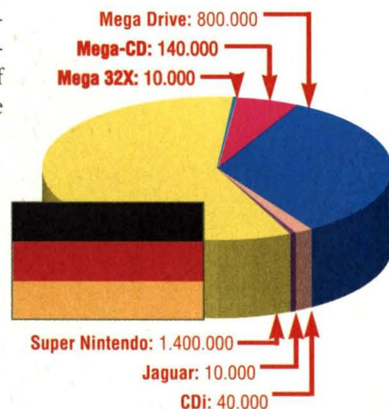
Der Erfolg von konventionellen Mogel-Modulen wie dem Action-Replay ruft in regelmäßigen Abständen Nachahmer auf den Plan. Habt Ihr noch immer Lust auf mehr Bildschirm-Leben, stetige Maximal-Energie oder größere Waffenreserven? Wer sein Helden-Sprite derart unbesiegbar sehen will, liebäugelt mit dem "Game Wizard". Das neue Zubehör ermöglicht den gleichzeitgen Einsatz von sieben unterschiedlichen Codes und bietet dem eingabefaulen Magier den "Magic Cursor": Anstatt durch eigenhändige Eingabe werden die ausgeknobelten Codes per "Magic Cursor" einfach in die Parameter-Tabelle übertragen. Wer es sich ganz leicht machen will, nutzt die beiden Erweiterungsschächte durch den Kauf von Zusatzkarten. Angekündigt sind die "Magic-Code"- und die "Magic-Memory"-Cartridge. Erstere enthält Tausende von vorgegebenen Codes, letztere hält Eure persönlichen Zauberformeln auf immer und ewig fest.

P.S.: Umsteigen leichtgemacht: Erfreulicherweise sind alle Action-Replay-Codes mit dem etwa 100 Mark teuren "Game Wizard" kompatibel.

Neues Mogel-Modul: "Game Wizard" für Super NES und Mega Drive

Videospiel-Algebra

Wir haben uns in den letzten Monaten umgehört, was denn weltweit gespielt wird: Sind die Japaner wirklich Nintendo-süchtig, hat Sega den amerikanischen Markt in der Hand, wieviele 3DOs wurden weltweit wirklich verkauft? Die folgenden Statistiken basieren auf MAN!AC-Nachforschungen sowie



In Deutschland hat das Super NES die Nase eindeutig vorne. Erstaunlich ist, daß deutsche Technik-Freaks in Europa mit Abstand die meisten Mega-CDs gekauft haben. Während in England nur jeder 26ste Mega-Drive-Besitzer zum CD-ROM griff, erstand bei uns jeder sechste Sega-Fan die teure Zusatz-Hardware. Das 3DO kommt erst im Herbst offiziell auf den Markt.

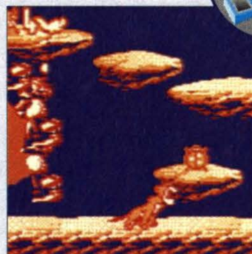
HANDHELD



World Heroes 2 Jet

Auch die "Jet"-Version von "World Heroes" ereilt das gleiche Schicksal wie alle Neo-Geo-Umsetzungen zuvor: Trotz 16 Kämpfern und vielen guten Backgrounds und Musikstücken kommt angesichts der stark abgespeckten Anzahl unterschiedlicher Schläge kaum mehr Freude auf.

Hersteller	Takara
Spieler	1 bis 2
System	Super GB
Wertung	★★



Lion King

Die Programmierer haben zwar versucht, einige 16-Bit-Szenen für den Game Boy umzusetzen, jedoch spielen sich die zehn Levels erheblich schlechter. Schöne Simba-Animationen, gute Musik, hakelige Steuerung: Ein durchaus solides Disney-Jump'n'Run für Fans, aber ohne Highlights.

Hersteller	Virgin
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★★★



Jelly Boy

Knetgummi-Dauergrinser Jelly hüpft durch horizontal scrollende Levels, boxt Monster-Sprites um und verwandelt sich durch Extra-Aufsammeln in Hammer, Ballon, Skateboard und andere Hilfsmittel. Wie die 16-Bit-Versionen ist das technisch solide und abwechslungsreiche Modul leider fatal schwer.

Hersteller	Electronic Arts
Spieler	1
System	Game Boy
Wertung	★★★



B.C. Kid 2

Der urzeitliche Dickkopf ist in Hochform: Der Simpel-Grafik-Held präsentiert sich mit kopflastiger Kampftechnik, Knabberkraxeleien und Mutationen spielerisch ebenso ausgereift wie sein SNES-Kollege. Hinzu gekommen sind neue Verwandlungen, Bewegungen und witzige Bonusrunden.

Hersteller	Hudson
Spieler	1
System	Super GB
Wertung	★★★★



Madden 95

Nichts ist unmöglich: Wer will, kann sein geliebtes 16-Bit-"Madden Football" jetzt auch unterwegs spielen. Gute Präsentation, zahlreiche Optionen (inklusiv Paßwort), ordentliche Super-GB-Grafik: Allerdings fällt es schwer, auf dem Winz-Display alle Spielfeld-Aktionen zu verfolgen – Wo laufen sie denn?

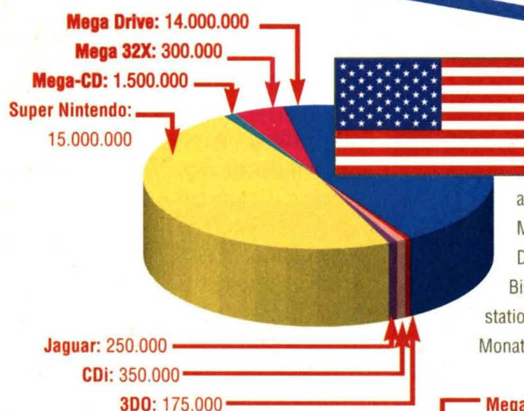
Hersteller	Malibu
Spieler	1
System	Super GB
Wertung	★★

Electronic Arts goes shopping: Der deutsche Spieleanbieter und Software-Distributor Kingsoft, seit 1983 im Geschäft, wurde von Electronic Arts Deutschland gekauft.

Acclaim im Comic-Rausch: In Zukunft wird Acclaim exklusiv Spiele zu den Marvel-Helden (The Hulk, X-Men) veröffentlichen. Zu erwarten sind u.a. Adaptionen den neuen Kinohits von James Cameron ("Spider-Man") und Chris Columbus ("The Fantastic Four").

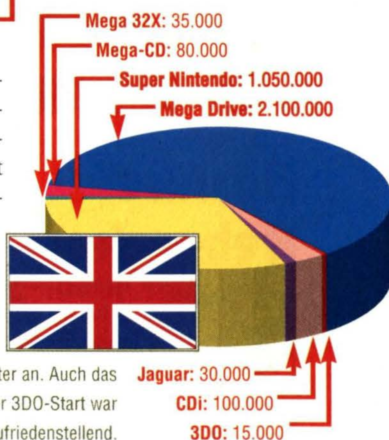
Wisch & weg: Die lange angekündigten CDi-Spiele "Microcosm" und "Zelda's Adventure" werden leider nicht mehr erscheinen.

Donkey's Revenge: Rare arbeitet gerade an "Donkey Kong Country 2" (Arbeitstitel), das Diddy als alleinigen Hauptdarsteller zeigt. Die Veröffentlichung des Super-NES-Highlights ist für Weihnachten '95 vorgesehen.

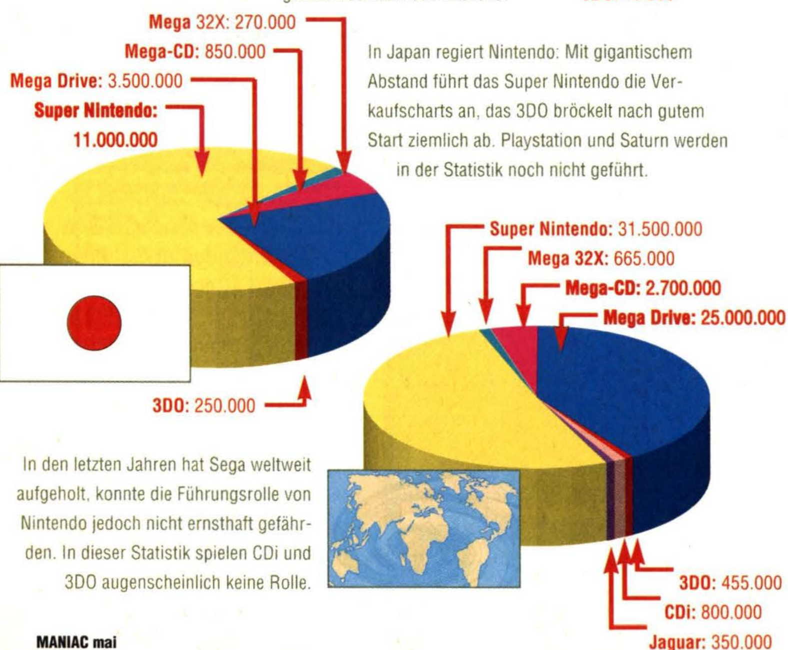


Das gnadenlose Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Sega und Nintendo geht anscheinend auf Kosten des 3DO: Trip Hawkins Multimedia-Revolution hat den Durchbruch noch nicht geschafft. Bis zum Start von Saturn und Playstation bleiben dem 3DO noch sechs Monate...

Informationen von Robertson Stephens & Co, Bergstrom, Sega, Nintendo, CTW, GfK und International Multimedia Information. Eingerechnet wurden die Verkäufe bis zum Jahresende 1994.



England ist auf dem Sega-Trip. Die spielebegeisterten Insulaner kaufen zwar allgemein viele Konsolen, doch das Mega Drive führt die Hardware-Charts mit sicherem Polster an. Auch das CDi schlägt sind in England tapfer, der 3DO-Start war gerade noch zufriedenstellend.



In Japan regiert Nintendo: Mit gigantischem Abstand führt das Super Nintendo die Verkaufscharts an, das 3DO bröckelt nach gutem Start ziemlich ab. Playstation und Saturn werden in der Statistik noch nicht geführt.

In den letzten Jahren hat Sega weltweit aufgeholt, konnte die Führungsrolle von Nintendo jedoch nicht ernsthaft gefährden. In dieser Statistik spielen CDi und 3DO augenscheinlich keine Rolle.

Weapon Lord



Fans blutiger Fantasy-Schwertduelle wie "Barbarian" auf dem dem Amiga dürfen aufatmen: Mit "Weapon Lord" präsentieren Namco und Visual Concepts endlich einen Konsolenprügler, der die Fantasy-Lücke füllen soll. Inspiriert von Charakteren wie Conan und dem Romanhelden Kane erschuf ein Sieben-Mann-Team 88 Pixel große, muskelbepackte Barbaren und Monster. In einem epischen Kampf mit Schwerterklirren und furiosen Magie-Specials bieten die bulligen Kämpfer Dämonenfürst Karak die Stirn. Außer blutigen Fatalities verspricht "Weapon Lord" schummrige Fantasy-Atmosphäre durch eindrucksvolle Grafiken: Die Hintergrundoptiken wurden auf Papiervorlage gezeichnet und eingescannt, die Charaktere in mühsamer Kleinarbeit mit "Deluxe Paint" entwickelt.



Muskelstrotzend: Metzelorgie vor düsterem Hintergrund.



Königin Jen-Tai pariert Banes Attacke mit Deflect-Special.



Statt Digi-Helden prügeln sich gezeichnete Barbaren.

Weapon Lord, Namco, Super Nintendo und Mega Drive, ab Sommer in den USA

WWF Raw



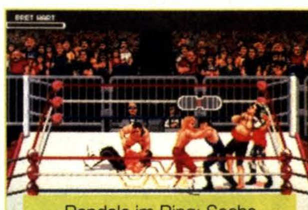
Acclaim schickt die Wrestling-Gladiatoren erstmals aufs 32-Bit-Parkett: Nach den gelungenen Versionen für Super Nintendo und Mega Drive (Test in MAN!AC 1/95) steht im Mai ein 32X-Update an. Erneut wagen sich zwölf Kämpfer in den Ring, zusätzlich hat Acclaim den Geheimwrestler Kwang eingeschleust. Die Aufstockung von 24 auf 32 MBit kommt sowohl den Optiken (jetzt in 32.768 Farben) als auch dem Sound zugute. Die Catcher sollen sich noch etwas flüssiger durch den Ring bewegen und können nun auch das Erste-Hilfe-Kit, einen Fernsehmonitor sowie den WWF-Raw-Schild als Hilfsmittel einsetzen.

Ob diese Änderungen einen Neukauf rechtfertigen, wenn Ihr schon eine der beiden 16-Bit-Versionen besitzt, werden wir in unserem Test in einer der nächsten MAN!ACs klären.



Die Kämpfer posieren in 32.768 Farbschattierungen


Der Kampf kann außerhalb des Rings fortgesetzt werden


Randale im Ring: Sechs Mann catchen um ihre Ehre.

WWF Raw, Acclaim, Mega 32X, ab Mai in Deutschland

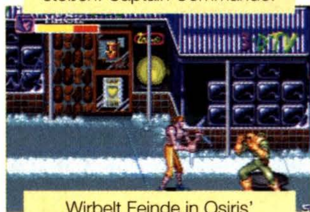


Captain Commando


Besitzt die längste Reichweite: Ninja Commando.

Captain Commando, Ninja Commando, Mummy Commando und Baby Commando sind kein Aprilscherz, sondern die Namen von Capcoms vier neuen Prügelhelden: Zu zweit oder alleine verprügelt Ihr in knallbunten, horizontal scrollenden Leveln comicgerechte Gegnerhorden. Egal, ob schlaksige Messerstecher, Höhlenmenschen in einem Museum oder dicke Mutanten: Explosive Kombos und tödliche Specials verdammen auch den hartnäckigsten Gegner zum flackernden Ableben auf dem Pixelasphalt. Während Captain Commando mit ausfahrbaren Gliedern um sich prügelt, attackiert der dürre Mullbindenmann Mummy Commando mit Messerstoß oder Dreh-Special. Ninja beweist mit zwei Katana Schlagreichweite, Baby Commando manövriert per Steuerknüppel einen dicken Prügel-Mech.


Röstet Gegner mit Stromstößen: Captain Commando.


Wirbelt Feinde in Osiris' Obhut: Mummy Commando.

Captain Commando, Capcom, Super Nintendo, ab Sommer in Deutschland.

Speedy Gonzales

Zeichentrick-Fans kennen den dreisten Speedy aus alten Warner-Bros-Cartoons. Nach ihrem Super-Nintendo-Debüt im Auftrag von Sunsoft (Test in dieser Ausgabe auf Seite 68) fegt die schnellste Maus von Mexiko auch auf dem Mega Drive durch ein rasantes Sega-Jump'n'Run.


Das Intro sieht außergewöhnlich gut aus

Neben seinen Auftritten in der Bugs-Bunny-Show betätigt sich Kater Sylvester auch in Mexico als Mäusefänger: Hier entführt er in einem animierten Full-Screen-Intro Speedy's Mäuse-Herzblatt. Sofort stürmt Speedy dem Endlevel mit der großen Miezekatze entgegen. Unterwegs sammelt er im klassischen Horizontal-Lauf Pfeffer-Schoten, erledigt Skorpione oder befreit in einer muffigen Höhle einen Freund aus Sylvesters Krallen. Habt Ihr es besonders eilig, drehen Speedys Beine durch und machen seinem Titel Ehre.


Elektrozäune und Aliens: Speedy goes Future.


Pfefferschoten und bleiche Gebeine: In der Wüste

Speedy Gonzales, Sega, Mega Drive, ab Mai in Deutschland.

Panorama Cotton

In der MAN!AC 7/94 haben wir im Import-Teil den Horizontal-Scroller "Cotton 100%" mit 68 Prozent Spielspaß getestet (Super NES), jetzt veröffentlicht Sunsoft in Japan eine interessante Mega-Drive-Version der "Cotton"-Serie. "Panorama Cotton" bleibt zwar dem Shoot'em-Up-Genre treu, ersetzt jedoch die traditionelle 2D-Perspektive durch packende 3D-Levels.

An Bord Eures Flugbesens düst Ihr durch eine Handvoll spektakulärer Fantasy-Welten, ballert unentwegt auf feindliche Wesen und sammelt fleißig Extras auf. Die 3D-Grafik sieht gut aus, ist ziemlich bunt geraten und ruckt erfreulich wenig. Technisch zählt "Panorama Cotton" sicherlich zu den besten 3D-Spielen auf dem Mega Drive. Leider steht noch nicht fest, ob die abwechslungsreiche Baller-Orgie in Deutschland auf den Markt kommt.


Da schau her: Nicht angucken, sondern abschießen.


Rechts unten tummelt sich das ersehnte Extra


Die 3D-Optik ist angenehm flott und flüssig animiert

Panorama Cotton, Sunsoft, Mega Drive, in Japan bereits im Handel

Hashire Hebereke

Neben Haus-Maskottchen Aero besitzt Sunsoft mit dem knubbeligen Hebe auch einen japanischen Sympathieträger. Nach der "Columns"-ähnlichen Grübelei "Hebereke Popoon" widmet sich der Niedlichheld einer rasanteren Thematik: In der Flitzerei "Hashire Hebereke" (jap.: laufender Hebereke) zuckelt Hebe mit sieben anderen stummelbeinigen Freunden in acht isometrischen Szenarien um die Wette. Die kindliche Rennerei wird durch das Aufsammeln von Gegenständen und Hindernissen aufgelockert: Gesammelte Extras wie Molotow-Cocktails werden mit "L" aktiviert und durch den Treffer einer umherkullernden Kugel wieder eingebüßt. Wem die Solo-Flitzerei zu dröge wird, fordert über geteilten Bildschirm einen Freund heraus. Außerdem wird noch ein Time-Attack-Modus geboten.



Das Ziel des Rennens ist die Pyramidenspitze

Rennen werden aus isometrischer Perspektive gezeigt


Hindernisse versperren, Schilder weisen Euch den Weg.

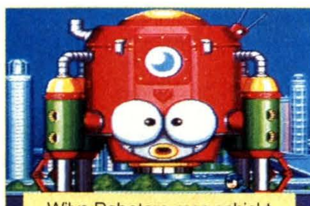
Hashire Hebereke, Sunsoft, Super Nintendo, ab Sommer in Japan.

NEWS

Mega Man 7



Kaum hat Mega Man Doktor Wily dingfest gemacht, erwacht dessen Roboterarmee, um den wahnsinnigen Genius zu befreien. Mega Mans Kampf gegen Wily bietet dem Fan die meisten Sonderfunktionen und Waffen der NES-Vorbilder sowie action-geladene Neuerungen. Auch Mega Mans Schoßhund Rush meldet sich mit neuen Fähigkeiten zurück: Rush buddelt nicht nur alte Knochen und anderen Schrott aus, sondern gräbt außerdem nach Bonusgegenständen und macht sich beim Erschnüffeln von Geheimleveln nützlich.


Wilys Roboterarmee schickt dicke Bosse ins Feld

Mega Man ist heroischer denn je: Mehr versteckte Levels und Bonus-Gegenstände, bunte Optiken und andere mechanische Spielereien versprechen Mega Mans bislang größtes Abenteuer. Profis freuen sich über ein Wiedersehen mit Fiesling Gutsman, der bisher in Wilys Museum antiker Robotermodelle verstaubte.


Mega Man im Kampf gegen einen Blechsaurier.

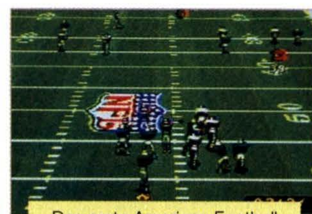

Im frostigen Norden tummeln sich Eisbären-Roboter

Mega Man 7, Capcom, Super Nintendo, ab Mai in Japan

NFL Quarterback Club



Nach den hervorragenden 16-Bit Versionen für Super NES und Mega Drive erscheint Acclaims American Football jetzt fürs 32X: Entwickler Iguana beschert uns Team-Updates, mehrere Kamera-Perspektiven, stärkere Computer-Gegner und aufgemotzte Grafik. Spielerisch bleibt alles beim alten.


Das erste American Football fürs Mega 32X

NFL Quarterback Club, Acclaim, Mega 32X, ab Mai in Deutschland

Power Rally



Time Warner veröffentlicht im Sommer die aufgebohrte Jaguar-Fassung des 16-Bit-Tempodroms "Powerdrive". Das Rundkurs-Rennen wird aus der Vogelperspektive gezeigt, läßt zwei Spieler aus einem halben Dutzend Flitzern wählen und fällt durch spannende Sonderprüfungen auf. Kein Special-FX-Feuerwerk, aber ein motivierendes Rennspiel zum sofortigen Durchstarten. Test folgt in Kürze.



Packendes Rundkurs-Motodrom aus England

Powerdrive Rally, Time Warner, Jaguar, ab Sommer'95 in Europa

SONY DIMENSION

Tekken



Bislang wagte kein Hersteller, Segas "Virtua Fighter" zum Beat'em-Up-Duell zu fordern. Zu hoch wären die Entwicklungskosten für eine Automatenplatine gewesen, die so spielend mit der Berechnung von Polygonen zurechtkommt wie Segas aktuelles System 32/Model 2. Erst mit der Playstation kam ein System auf den Markt, das optimal auf 3D-Spiele abgestimmt ist. Während Takaras eindrucksvolle Extra-Orgie "Toh Shin Den" nur für zuhause erscheint, bastelten Namco und Sony eine eigene Platine zusammen. Das erste Spiel, das mit dieser Hardware arbeitet und kurz vor der Heimversion in der Spielhalle aufgestellt wurde, heißt "Tekken" (siehe MAN!AC 3/95).
Acht Kämpfer stellen sich dem Kampf Mann-gegen-Mann – am Ende des Turniers wartet Akumas Bruder, der fiese Obermotz. Einige Darsteller erinnern an die Stars aus "Toh Shin Den", "Street Fighter 2" und "Killer Instinct": Knochenbrecher Jack stammt aus dem gleichen Haus wie Run-Go, Law geht als enger Verwandter von Fei-Long durch. Der abgefahrendste Kämpfer ist Yoshimitsu, ein blitzschneller Samurai mit Teufelsmaske und scharfem Säbel. Gerät er in Rage, wirbelt er so rasant über den Bildschirm, daß es ihn schwindelt und auf die Nase haut. Auch King sticht aus dem "Tekken"-Trupp heraus: Der Mutant mit Tigerkopf treibt Euch seine Krallen ins Fleisch und schleudert Euch durch die Luft. Pardon kennt keiner der Kämpfer: Bruce-Lee Law massakriert Euch mit flinken Fußtritten, Paul schmettert Euch mit seinem Fußfeger in den Staub und Hauptdarsteller Kazuya ist bekannt für seine explosiven Punches. Wer lieber als Mädel die Arena betritt, findet ebenfalls zwei aparte Spielfiguren. Nina ist zwar blond, aber nicht dumm: Mit donnernden Flash-Kicks und Beinschrauben läßt sie die Energieleiste ihrer Gegner in Richtung Knock Out schrumpfen. Auch Michelle hat es faustdick hinter den Ohren: Wer zulange auf ihre strammen Waden starrt, sollte sich bei seiner Krankenkasse um ein neues Gebiß bemühen.

Im Gegensatz zum Vorspann, den "Tekken"-Kämpfer in der Spielhalle über sich ergehen lassen müssen (gerenderter Charakter ballt seine Faust), genießen Playstation-Besitzer deutlich aufwendigere Silicon-Graphics-Optiken: Zu jedem einzelnen "Tekken"-Kämpfer wurden spezielle Animationen erstellt, die vor Einblendung des Titelbilds gezeigt werden.



Yoshimutsu (rechts) führt neben einigen aufsehenerrengen Spezialattacken auch einen scharfen Säbel mit



Auf einer idyllischen Fiji-Insel erwartet Euch Nina, das Mädel im knappen Aerobic-Anzug.



Mit Handkanten und Fußtritten: Michelle, das zweite "Tekken"-Mädel, kontert Eure Attacken blitzschnell.



Acht Figuren stehen zur Wahl. Habt Ihr alle besiegt, folgen ein Mirror Match (großes Bild rechts) und der Endgegner.



Wer das Mirror Match gegen sein biomechanisch aufgepepptes Pendant gewinnt, darf sich zur "Tekken"-Elite zählen.



Feuer frei: Jeder Schlag wird von Feuerkreisel, Rauchwolke oder Explosion begleitet.



"Tekken" bietet neben atmosphärischen Hintergründen auch die passenden Musikstücke.



Der letzte Treffer vor dem "k.o." wird am Ende des Kampf in der Wiederholung gezeigt



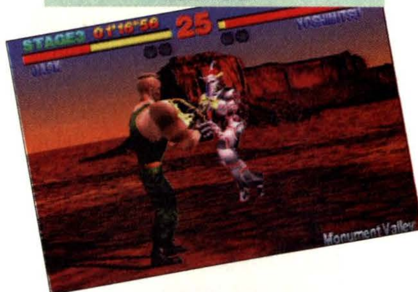
Trotz seiner Reißzähne kann sich der Löwenmensch King nicht den überzeugenden Argumenten seiner...



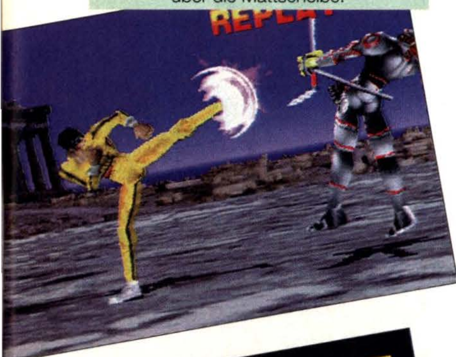
...Rivalin Nina widersetzen. Links seht Ihr die normale Perspektive, per Feuerknopf verändert Ihr den Blickwinkel.

Genau wie bei "Virtua Fighter 2" wurden alle Polygone mit detaillierten Texturen verkleidet. Trotzdem lassen Spielgeschwindigkeit und Animationen kaum Wünsche offen – die Figuren kreiseln, springen und rotieren fließend über die abwechslungsreichen Spielflächen. Was Anatomie und Proportionen betrifft, sollten die Namco-Designer allerdings Zeichen-Nachhilfe nehmen: Jacks Kopf ist viel zu groß, die Beine einiger Spielfiguren sind doppelt so lang wie der Körper. Außerdem scheinen die Grafiker ihre Männlein im Baukastenprinzip zusammgestöpselt zu haben: Arme und Beine setzen übergangslos am Rumpf an – die Spielfiguren sehen aus wie Marionetten. Spielerisch kann "Tekken" weder mit "Virtua Fighter", noch "Toh Shin Den" gleichziehen: Der Spielablauf ist zu hektisch und einige Gegner kommen nur mit unfairen Kombos zum Sieg. Dafür gibt's witzige Details zu bewundern: Nina lackiert sich regelmäßig die Zehnägel, beim Mirror Match trägt Euer Pendant andere Klamotten, und in den ersten Sekunden eines Duells dürft Ihr die Kameraperspektive ändern. Leider kämpft Ihr nur auf einer Ebene und könnt nicht in den Hintergrund ausweichen oder á la "Toh Shin Den" um den Gegner rollen. Wer dringend neue Beat'em-Up-Opfer sucht und mit Takaras Special-Move-Fanatikern auf Kriegsfuß steht, wird mit "Tekken" glücklich. *ak*

In einigen Spielsituationen scrollt die Computerkamera um Euch herum



Schickes Outfit: Im gelben Bodysuit hoppst Bruce-Lee-Verschnitt Law über die Mattscheibe.





Über den Dächern von Tokyo duelliert Ihr Euch mit Heihachi, dem finsteren Endgegner.

ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	76%

Technisch aufwendiger Polygon-Klopper mit wenigen Mankos. Trotzdem fehlt der letzte Kick auf dem Weg zur Prügel-Elite.



Im Gespräch mit S. Suzuki, Manager im Overseas Department bei Takara in Japan

? Welche Next-Generation-Konsole ist Ihr Favorit und für welche sehen Sie keine Zukunft?
Wir bevorzugen momentan die Playstation und den Saturn, weil wir mit Sony und Sega sehr gut zusammenarbeiten können.

? Wie beurteilen Sie die Tatsache, daß sich auf dem Markt fast zehn Videospielsysteme tummeln?
Mag sein, daß wir jetzt noch eine Menge unterschiedlicher Systeme auf dem Markt haben. Durch "natürliche Auslese" werden jedoch nur ein paar wenige Konsolen überleben.

? Was wünschen Sie sich in Zukunft für die Videospiel-Szene?
Durch unsere Videospiele wollen wir zu einer der größten Firmen im Bereich Unterhaltungselektronik werden.

? Welche Konsole hat die besten Chancen sich durchzusetzen?
Im Moment kann ich nicht sagen, welche Konsole sich als Marktführer entpuppen wird. Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Menge an guter Software.

? Was ist für Sie der größte Fortschritt im Videospiel-Busineß?
Durch die große Zahl verschiedener Systeme haben Entwickler und Lizenznehmer mehr Freiheiten, was die Veröffentlichung ihrer Spiele betrifft.

? Wie sehen Sie die Zukunft nach 32 und 64 Bit? Kommen danach Virtual Reality und Hologramm-Spiele?
Ich erwarte eine noch lebensnähere Umgebung (fotorealistische Grafik, originalgetreuer Sound) sowie natürliche Interaktion ohne Joypads. Das könnte wahrhaftiges Virtual Reality sein.

Im Gespräch mit Daisuke Tabei, Konami I.B.D. Department in Japan

? Wie beurteilen Sie die Tatsache, daß sich auf dem Markt fast zehn Videospielsysteme tummeln?
Wir glauben, daß die Kunden sehr froh sind, unter zehn verschiedenen Systemen wählen zu können. Trotzdem muß jede neue Konsole mit seinen Mitbewerbern konkurrieren. Gewisse Systeme sind nicht ausgereift genug und werden früher oder später vom Markt verschwinden. Was die Zukunft angeht, sind wir genauso unsicher wie die Spieler.

? Was wünschen Sie sich in Zukunft für die Videospiel-Szene.
Eines ist klar: Soundtechnologie und Grafik werden die nächste Konsolengeneration maßgeblich beeinflussen. Die Präsenz einer guten Hardware ist aber noch längst keine Garantie, daß neue Spiele-Genres entstehen. Die Konsolenszene wird sich mit der totalen Vernetzung entscheidend verändern: Wenn die Zeit gekommen ist, in der man gegen jemanden spielen kann, der am anderen Ende der Erde sitzt, dann ist ein neues Zeitalter angebrochen.

? Wie sehen Sie die Zukunft nach 32 und 64 Bit? Kommen danach Virtual Reality und Hologramm-Spiele?
Die Zukunft, das glauben wir jedenfalls, liegt im Cyberspace und Virtual Reality. Im 16-Bit-Zeitalter versuchen wir, diesen Reality-Anspruch vor allem bei unseren Sportspielen durchzusetzen, nach denen in letzter Zeit eine starke Nachfrage besteht. Unser neustes Produkt, "International Superstar Soccer" auf dem Super Nintendo verkauft sich sehr gut. Das Geheimnis hinter einem guten Sportspiel liegt in der Präsentation. Man muß dem Spieler soviel Realitätsnähe und Atmosphäre wie nur möglich auf den Bildschirm zaubern.

PLANET SATURN

Panzer Dragoon



In der fernen Zukunft ist alles anders. Die Menschen reiten auf zweibeinigen Pferden und filigranen Drachen und verdienen ihre Brötchen mit der Jagd nach mörderischen Parasiten und Rieseninsekten. Unser ritterlicher Held fühlt sich in dieser Fantasy-Welt pudelwohl. Eines Tages stößt er bei einem Erkundungszug durch die Grand Canyons auf die geheime Kommandozentrale der Dragonier-Rebellen. Diese Drachenreiter kämpfen für eine bessere Welt gegen das tyrannische Imperium. Unser Held wird Zeuge eines fatalen Gefechtes, danach vertraut ihm ein sterbender Dragonier die Macht über seinen Reitdrachen an.

Unser Neuzeit-Jedi hat nach kurzer Zeit alle Zügel voll zu tun. Seine imperialen Feinde kennen kein Pardon und fliegen entweder in Kamikazemanier direkt auf ihn zu oder demonstrieren neueste Waffensysteme an unserem Helden. Ihr wiederum setzt Euch mit einem durchschlagskräftigen Gamma-Phaser zu Wehr. Dieser verfügt nicht nur über ein mehrstufiges Fadenkreuz, sondern erlaubt sogar, eine Schar von Gegnern gleichzeitig unter Beschuß zu nehmen und so mehrere Protonen-Salven mit einem einzigen Knopfdruck abzufeuern. Ein Radar kündigt frühzeitig herannahende Feindformationen an.

"Panzer Dragoon" steuert sich nicht ganz so flexibel wie Nintendos "Star Wing". Ihr könnt zwar großzügig nach links und rechts ausscheren, die totale Bewegungsfreiheit ist aber auch hier nicht erlaubt. Als Ersatz benutzt Ihr die L- und R-Taster, um Euren Blickwinkel jeweils um 90 Grad zu drehen. Dies wird spätestens dann notwendig, wenn sich eine Schar Flugsaurier an Eure Schwanzflosse hängt oder wärmesuchende Torpedos Eure Flanken bedrohen. Via Knopfdruck klickt Ihr außerdem in drei verschiedene Größenperspektiven – diese Option hat Sega aus "Virtua Racing" übernommen.

Die französische Comic-Schmiede Starwatcher zeichnet für das exzellente Design der Drachenwelt verantwortlich. Ihr Boß, Jean Giraud alias Möbius, gilt als der wichtigste Comic-Zeichner Europas und genießt auch in Japan und Hollywood höchsten Respekt: Möbius inspirierte Anime-Künstler wie den Akira-Schöpfer Otome, kleidete Anfang der 80er Jahre die gesamte "Alien"-Mannschaft ein und skizzierte das 3D-Universum des Disney-Streifens "Tron".



In der Insekten-Grotte machen die aggressiven Facehugger mit Eurem automatischen Mehrfach-Blaster Bekanntschaft: Einmal im Visier, gibt's für die Biester kein Entkommen.



Hintergrundgrafik und Stimmung wechseln mit jedem Level. Mal flattert Ihr geradewegs in das Auge des Orkans, mal düst Ihr über Atlantis, manövriert Euren Drachen durch verwinkelte Höhlen oder duelliert Euch mit Sandwürmern (ganz rechts oben).

Am Ende eines jeden Levels (insgesamt erwarten Euch sieben ausgedehnte Szenarien) verstellt Euch ein fetter Imperator-Kreuzer die Flugroute, der meist noch eine Miniarmee zur Hand hat. Dieser Situation sieht unser Held mit weichen Knien entgegen. Denn im Land der Drachenreiter kreisen keine Zusatzwaffen in der Atmosphäre.

Das ruckfreie 360°-Scrolling und die hervorragenden 3D-Effekte stellen die technischen Fähigkeiten des Saturn unter Beweis. Die Steuerung ist schlau durchdacht und trotz der regelmäßigen Wechsel der Sichtperspektive leicht zu handhaben. Der Fire'n'Forget-Blaster ist zwar eine innovative und äußerst effektive Waffe, doch zur Abwechslung wünscht sich der Saturn-Fan ein paar kräftige Granaten oder den Einsatz von Drachenodems. Mehr Drachenarten und fliegende Händler wären ebenfalls nicht fehl am Platz gewesen. Unschön ist nur, daß der Sound nicht besonders gut abgemischt wurde und nur selten in effektreichem Stereo aus den Boxen schallt. Action-Fans kommen an "Panzer Dragoon" jedoch nicht vorbei. *am*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

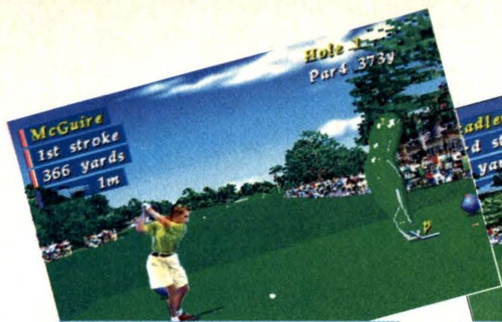
ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	79%

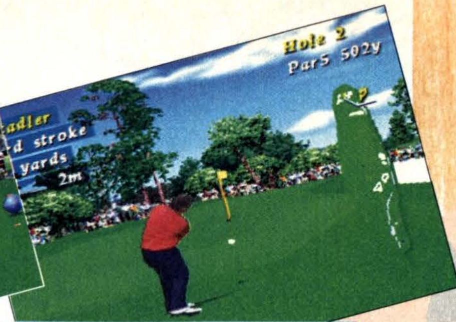
Innovativer 3D-Drachenritt mit Baller-Power und gewaltiger Atmosphäre. Nur Extras fehlen im Fantasy-Paradies.



Nach "Clockwork Knight" und "Kileak" besticht auch "Panzer Dragoon" durch einen phänomenalen Vorspann. Über Minuten erstreckt sich ein kleiner Polygon-Film, der das Schicksal unseres Helden erzählt. Wilde Kamera-Zooms und ungewohnte Perspektiven veredeln die Animation zu einem einzigartigen Erlebnis.



Die Schlagbewegung ist wunderschön animiert. Leider halten die restlichen Optiken nicht ganz dieses Niveau.



Ein paar Pfunde zuviel, aber ein gutes Auge: Craig Stadler führt durch das Spiel und macht auch beim Turnier mit.



Die Full-Motion-Video-Szenen sind farbenfroh und detailliert



Im Spiel wird die Steuerung erläutert – leider auf japanisch.

Pebble Beach Golf Links



Anstatt die brillante "Links 386 Pro"-Golfsimulation für PCs auf die modernen CD-Konsolen umzusetzen, bleiben die Japaner ihrem geliebten "Pebble Beach Golf" treu. Nach einer prächtigen Mega-Drive-Version auf Modul (nicht in Deutschland erschienen) sowie einer soliden 3DO-Adaption schlägt nun das Saturn ab.

Nach wie vor stehen 18 Löcher der strandnahen Golf-Oase Pebble Beach zur Verfügung: Ein bis vier Spieler schnappen sich einen Caddy nach Wahl, konfigurieren Outfit und Reisegepäck und lauschen den erklärenden Worten von Craig Stadler. Der amerikanische Golf-Pro wurde japanisch synchronisiert (grrmpf) und plaudert (schätzungsweise) über die Eigenheiten der Bahnen, die via Hubschrauber-Rundflug als technisch erstklassiges Full-Motion-Video präsentiert werden. Sämtliche Menüs sind leider in japanisch, so daß Ihr viel Geduld braucht, um die zahllosen Spielmodi und Parameter-Einstellungen zu kapieren.

Optisch erinnert das Saturn-Update an die 3DO-Variante, spielerisch fallen ebenfalls kaum Unterschiede auf. Allerdings wirkt die aktuelle Version in jeder Beziehung ausgereifter und einen Tick liebevoller. An der Steuerung gibt's nichts auszusetzen, alle nötigen (und unnötigen) Feinjustierungen könnt Ihr jederzeit ausführen. Leider hielten es die Entwickler nicht für nötig, sämtliche Grafiken den Saturn-Fähigkeiten anzupassen. Ich kann mir weiß Gott ein eindrucksvolleres Golf mit 3D-Szenen des Ballfluges oder anderen Gimmicks vorstellen. "Pebble Beach Golf Links" gibt sich nicht nur in dieser Beziehung konservativ: Ihr seht die Bahn aus der Sicht des Golfers, verfolgt die elegante Schlagbewegung Eures Alter Egos und fokussiert einen pixelgroßen weißen Punkt, der sich nach der Landung aus Golfball herausstellt.

Wer auf dem Saturn Golf spielen will, kann "Pebble Beach Golf Links" bedenkenlos kaufen (besonders dann, wenn eine englischsprachige Version kommt). Ihr erhaltet ein prima spielbares, aber konventionelles Golf mit nur 18 Löchern, das keine nennenswerten Mängel aufweist. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Golfer und Caddie grübeln über Schlägerwahl und Schlagrichtung

ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	HERBST '95
SPIELSPASS	76%

Ansprechende Umsetzung des Golf-Klassikers mit traditioneller Grafik, aber keinen bahnbrechenden Features.



Im Gespräch mit Yu Suzuki, seit 1985 bei Sega, Chef der Entwicklungsabteilung AM2

? Wieviele Personen haben bei "Virtua Fighter 2" mitgewirkt?
"VF 2" basiert auf der Technik von "Virtua Racing". Die gesamte Entwicklung – von der ersten Idee bis zum letzten Polygon-Schliff – dauerte mit zwei Jahren überdurchschnittlich lange. Als die Entwicklung auf Hochtouren lief, arbeiteten 20 Leute an "VF 2".

? Wie haben Sie sich für "Virtua Fighter 2" vorbereitet?
Zuerst studierten wir die Bewegungsabläufe diverser Kampfsportarten. Danach entwickelten wir "VF 2" auf einem Sega-Model-2-Board, welches für Polygon-Spiele konzipiert ist. Die Animationen flimmern dabei in 60 Bildern pro Sekunde über den Monitor.

? Arbeiten sie bereits an "Virtua Fighter 3"?
Unsere Abteilung hat bereits mit den ersten Studien begonnen. Im Moment darf ich aber keine Auskunft über das Spiel geben.

? Experimentieren Sie auch mit neuartigen Technologien wie Virtual Reality oder Hologramm-Projektionen?
Diese Art von Software wird von einer anderen Abteilung entwickelt. Ich selbst habe aber keine Erfahrungen mit der Programmierung von Virtual Reality.

? Sind Sie mit der Hardware des Saturns zufrieden?
Ich bin stolz auf den Saturn. Seine Hardware ist unseren Automaten sehr ähnlich. Das macht das Konvertieren viel einfacher.

? Fürchten Sie sich vor "Street Fighter 3", das wahrscheinlich auf Polygon-Grafik basiert?
Auch wenn das nächste "Street Fighter"-Spiel auf Polygonen basiert, wird die Spielbarkeit komplett anders sein. Man sollte die beiden Spiele nicht miteinander vergleichen.

? Was können sie uns über das nächste AM2-Spiel verraten?
Unser nächster Titel ist "Virtua Striker", das ebenfalls auf Polygonen basiert, danach folgt "Virtua Fighter 3".

? Sind Sie mit der Saturn-Umsetzung von "Virtua Fighter" zufrieden oder sehen Sie bestimmte Schwächen?
Ich bin sogar sehr zufrieden mit der Saturn-Version von "Virtua Fighter". Es ist beinahe eine hundertprozentige Umsetzung der Automatenfassung. Lediglich die Anzahl der Polygone wurde um einen Bruchteil reduziert. Dennoch ist die Spielbarkeit mit dem Vorbild identisch. Eine Umsetzung von "VF 2" ist ebenfalls geplant.

Mr. Suzuki, wir danken Ihnen für das Gespräch.

Virtua Racing

Während Sega fieberhaft an der "Daytona USA"-Umsetzung für den Saturn arbeitet (geplanter Veröffentlichungstermin in Japan war der 1. April), programmiert Time Warner "Virtua Racing" für Segas 32-Bitter. Als Vorbild dient die ausgezeichnete 32X-Version, die grafisch dem Automatenvorbild sehr nahe kam, aber zwei zusätzliche Strecken bot. Man munkelt, daß Time Warner weitere neue Features hinzufügt, um modernen Rennspielen wie "Ridge Racer" und "Daytona USA" Paroli zu bieten. Technisch dürfte die Saturn-Fassung das Arcade-Vorbild sogar übertrumpfen.





Quarantine



Glücklicherweise befinden wir uns im Jahre 2048 schon im Ruhestand: Die Straßen der Großstadt-Metropolen haben sich in einen Schauplatz der Gewalt verwandelt. In der Rolle des Taxi-Fahrers Drake Edgewater heizt Ihr in moderner 3D-Perspektive bis unter die Zähne bewaffnet durch die Verkehrs-Schluchten von Kemo-City und lest Eure Fahrgäste am Straßenrand auf. Je nach Fahrtroute brettert Ihr über vermiente Straßen oder durch finstere Banden-Viertel, wo Euch die Kollegen mit MG's einheizen oder Gang-Banger Molotow-Cocktails hinterherschmeißen. Ein kleiner Pfeil weist Euch den Weg in die richtige Straße, per Kompaß und Karte könnt Ihr Euch zusätzlich orientieren. Mit Flammenwerfer, Uzie und Bord-MG räumt Ihr den Weg für Euren Passagier frei. Habt Ihr den Fahrgast innerhalb eines bestimmten Zeitlimits abgeliefert, erwartet Euch ein blutiger Baller-Auftrag.

Von Grunge-Gitarren begleitet, erzählt das JPEG-Intro einen normalen Arbeitstag im Leben von Drake Edgewater.





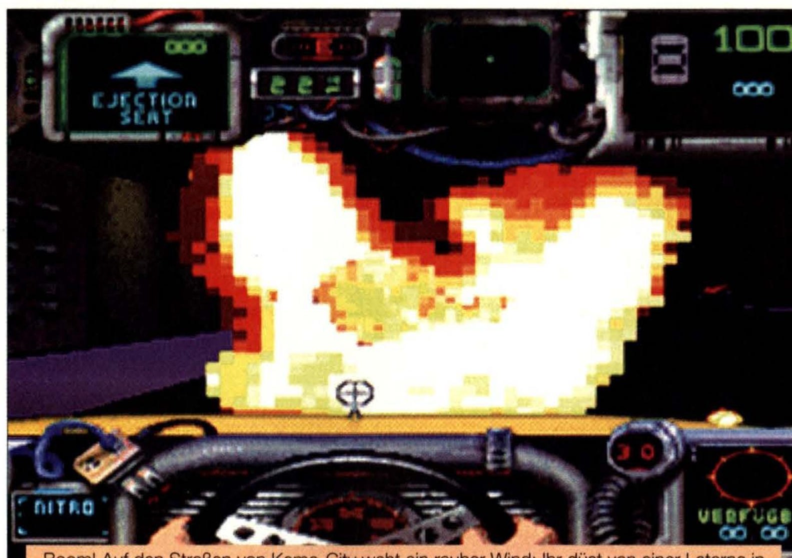




Leider steuert sich Euer Panzer-Taxi unsauber durch die Straßen der Gewalt: Ständig brettert Ihr unbeabsichtigt gegen eine Hausmauer oder Straßenlaterne. Auch einige Kunden müssen dran glauben, wenn sie mitten auf der Straße um Eure Hilfe flehen – der schnelle Tritt auf die Bremse ist meist umsonst, zumal Ihr die Bedürftigen von den Gangstern im allgemeinen Pixel-Wirrwarr kaum unterscheiden könnt. Planlos umherdüsende Fahrzeuge, die aus allen Rohren feuern, vermiesen Euch das Geschäft. Während des gesamten Spiels begleiten australische Alternativ-Bands die stetige Action, kratzige Digi-Sounds und ruckelnde Konkurrenz-Fahrzeuge lassen die Straßen-Cowboy-Euphorie jedoch schell wieder verfliegen. Trotz Kompaß und "Da geht's lang"-Pfeil verliert Ihr schnell die Orientierung: Fahrt Ihr zu langsam, braust ein eiliger Kollege so rücksichtslos in Euer Heck, daß sich Euer Wagen mehrmals dreht. Statt einem komplizierten Drei-Zug-Wendemanöver zieht Ihr den Umweg um den nächsten Block vor, um nicht Gefahr zu laufen, wieder gerammt zu werden. Steigt Ihr aufs Gaspedal, erwischt Ihr die meisten Kurven nicht mehr und endet zwischen zwei Laternenmasten im Endlos-Crash.

Die Umsetzung des PC-Originals "Quarantine" ist leider nur ein weiterer (mißlungener) Versuch, den unverwüstlichen "Doom"-Tron ins Schwanken zu bringen. Dank ruckliger Taxifahrer-Action im blutroten Pixel-Inferno des 21. Jahrhunderts bleiben alle Anstrengungen jedoch vergebens. *oe*

Testmuster von Tradelink, Tuttlingen, Tel. 07461/79001



Boom! Auf den Straßen von Kemo-City weht ein rauher Wind: Ihr düst von einer Laterne in die nächste, rammt ballernde Ganoven-Kutschen und feuert auf die Konkurrenz.



In Eurem schwer bewaffneten Taxi ballert Ihr Euch durch die Gangster-Viertel von Kemo-City.



Auf der Karte weist Euch der Fahrgast den richtigen Weg zum Ziel. Kommt Ihr rechtzeitig an, gibt's einen Bonus-Auftrag.

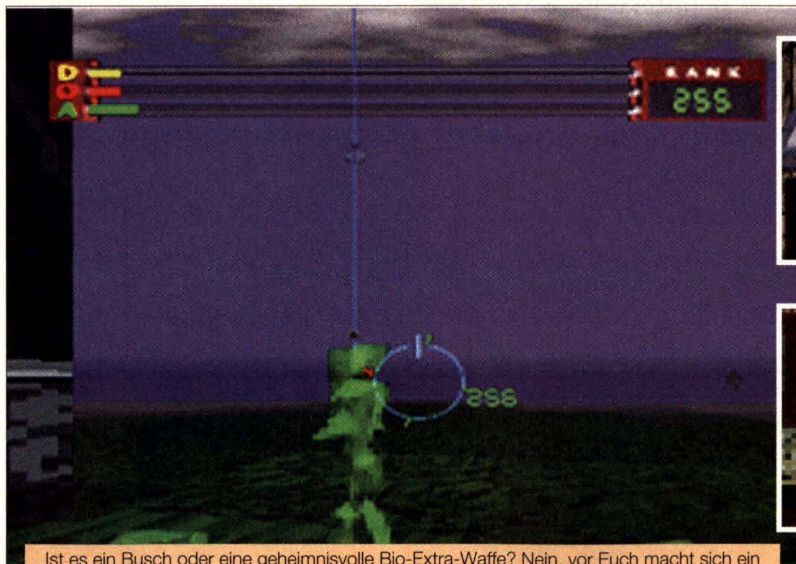


Hey Taxi! Manche Fahrgäste stellen sich mitten auf die Straße, um von Euch mitgenommen zu werden. Leider könnt Ihr oft nicht mehr rechtzeitig ausweichen oder bremsen (rechts). Habt Ihr eine Person an Bord, erscheint sie auf dem Monitor oben links.

ab 18 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	GAMETEK
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	45 %

Nerviges Taxi-"Doom" mit Grunge-Sound und holpriger 3D-Grafik. Dank Anweisung wißt Ihr wenigstens, wo Ihr hin müßt.



Ist es ein Busch oder eine geheimnisvolle Bio-Extra-Waffe? Nein, vor Euch macht sich ein Gegner in seiner vollen Auflösung breit. Wie sähe da erst eine 16-Bit-Umsetzung aus?





Aus sicherer Entfernung haben Häuser noch einen optischen Charme (unten). Ruckelt Ihr näher, lassen sogar "Virtuoso"-Fans das Joypad fallen (oben).

Immercenary







Im Hochsicherheitstrakt der militärischen Cyber-Basis erhaltet Ihr Eure Anweisungen vor und nach jedem Sprung in die virtuelle Zone. Drei verschiedene Statistiken und Grafiken zeigen Eure Erfolge des letzten Einsatzes.

Wie aus heiterem Himmel überrascht Euch an einem gewöhnlichen Arbeitstag im virtuellen Forschungszentrum ein Notruf aus der digitalen Todeszone "Perfekt": Eine in Leder gekleidete Lady bittet um Eure Unterstützung im Kampf gegen den widerlichen Sysop Perfekt 1. Ein Cyber-Soldat Eurer Statur kann seine Hilfe in solch einer kritischen Situation natürlich nicht verwehren und so setzt Ihr Euch in den Interface-Sessel Eurer Geheimbasis, um dem gemeinen Digi-Herrscher das Fürchten zu lehren.

Nachdem Ihr die klugen Sprüche Eurer Mannschaft überstanden habt, findet Ihr Euch in der 3D-Welt von Perfekt wieder. Drei Energieleisten, die für Schild, Munition und Fortbewegungs-Energie stehen, zeigen Euch den Zustand Eures Helden an. Zahllose Kästchen-Gegner in verschiedenen Farben tummeln sich auf dem Spielfeld und erwarten von Euch eine zünftige Lektion. Habt Ihr einen Schurken ausgeschaltet, löst er sich in Nebel auf, der je nach Farbe eine Eurer Energieleisten mit zusätzlicher Kapazität versorgt.

Per Steuerkreuz ruckelt Ihr bedächtig (man darf ja nicht zuviel Beweglichkeits-Energie verbrauchen) durch pixelige Straßenschluchten und weite "Hier ist ja gar nichts"-Wüsten und versucht, möglichst viele Gegner Ihrer Energie zu berauben. Anfangs befindet Ihr Euch noch auf Level 255, sammelt Ihr reichlich Energie und führt einige Baller-Missionen aus, steigt Ihr bis Level 2 auf. Nützliche Extras findet Ihr in Form von Billard-Kugeln in der virtuellen Welt verteilt. Energiefelder speisen Eure Kräfte, erhöhen jedoch nicht Euren Energie-Level. Gelegentlich trefft Ihr einen gesprächigen Perfekt-Bewohner, der Euch gerne in die Geheimnisse seiner Welt einweiht. Sinken Eure Schilde gegen Null, holen Euch die freundlichen Kollegen wieder in die Realität zurück und geben ein paar Tips für den nächsten Dimensionssprung.

"Immercenary" langweilt Euch mit ruckliger Grafik, ödem Baller-Spielablauf, einfallslosen Musikstücken und nervender "Gas geben und gegenlenken"-Steuerung. Zudem könnt Ihr aufgrund ständiger Magnetstürme weder Extras noch Energie-Tankstellen in Anspruch nehmen. Laßt bloß die Finger von dem ersten Machwerk des jungen Entwickler-Teams "Five Miles Out". *oe*

Testmuster von Tradelink, Tuttlingen, Tel. 07461/79001

Im effektvollen Full-Motion-Intro fleht Euch eine exotisch gekleidete Dame aus der virtuellen Zone um Hilfe an.









SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
BRD-RELEASE	HERBST 95
SPIELSPASS	34%

ab 12 Jahren

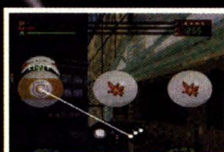
Schreckliche 3D-Schlacht im virtuellen Raum: Ruckelige Grafik und minimalistisches Spieldesign rauben jeden Spielspaß.

Streifzug über die Benutzeroberfläche





Während des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, eine Karte Eurer Umgebung (links oben) oder der gesamten Cyber-Welt (rechts oben) aufzurufen. Zum Schmökern bleibt jedoch keine Zeit: Ihr müßt die Karten-Taste die ganze Zeit gedrückt halten, der Spielablauf wird nicht gestoppt. Wollt Ihr das Spiel anhalten, schaltet Ihr am besten in das Waffen-Menü (links unten). Dort könnt Ihr die linke Feuertaste belegen (die anderen zwei sind für Karte und Primär-Schuß reserviert und lassen sich nicht ändern). Eine überraschend eindrucksvolle Optik erwartet Euch, wenn Ihr ein Extra findet: Auf einer Billard-Kugel (rechts unten) erblickt Ihr den schlagkräftigen Bumerang oder das nützliche Heilpflaster.





NINTENDO NATION



Die Figuren am 3D-Fenster haben eine Geheimtür entdeckt: Der Spiegel teleportiert Euch in eine andere Stadt.



Der kluge Abenteurer erledigt seine Gegner per Zauberspruch oder Pfeilschuß bereits auf Distanz (rechts).



Abenteurertreffpunkt: Im Wirtshaus erschafft Ihr Euren Wunschcharakter.



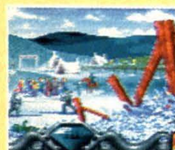
Members Only: Nur Mitglieder können in der Gilde Zaubersprüche kaufen.



Shopping: Hier wappnet Ihr Euch zum Kampf und füllt Ausrüstungslücken.

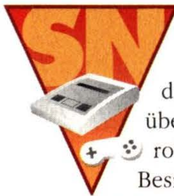


In der Taverne: Bei einem Glas Met lauscht Ihr den neuesten Gerüchten.



Training: Gegen Erfahrungspunkte & Gold geht's in den nächsten Level.

Might & Magic 3



Bereits 1991 flimmerte die grausige Totenfratze des Fieslings Sheltem über die VGA-Bildschirme rollenspielvernarrter PC-Besitzer: Nach zwei "Might & Magic"-Vorläufern im Mager-Look erkundete die Fangemeide in einem der ersten 256-Farben-Abenteuer der Rollenspielgeschichte das Inselarchipel Terra.

Bis auf Sheltems Ansprache, die wir in der Nintendo-Version nicht mehr finden konnten, und die einer Schönheitskosmetik unterzogenen Monster befindet sich das Monstergemetzle auf gewohntem Terrain: Ausgangspunkt Eurer dreidimensionalen Inselexkursion ist die Stadt Fountain Head. Nach ausgiebigen Streifzügen in monsterüberlaufener Umgebung laßt Ihr hier Eure verwundeten Kumpane zusammenflicken, würfelt einen neuen Begleiter aus oder stürzt Euch in den Rüstungswettlauf mit Euren monströsen Gegenspielern. Außerhalb der sicheren Stadtmauern oder in der Arena erprobt Ihr aus der Ego-Perspektive die neu erworbenen Mordwerkzeuge: Die Gegner rücken aus einer Entfernung von maximal fünf Schritten an und fordern Euch in traditioneller Menü-Hacke zum Kampf heraus: Ihr wählt zwischen Waffen und Zaubersprüchen den gewünschten Angriff, geht in Defensivstellung oder ergreift in heiklen Situationen die Flucht.

Habt Ihr einen der gut versteckten Monsterstützpunkte aufgespürt, befreit Ihr die Umgebung durch dessen Ausräucherung vor weiteren Monsterübergriffen: Allerdings finden nur entsprechend geschulte Charaktere den Weg durch düstere Wälder, reißende Fluten und verwinkelte Gebirgspässe. Hat die Oberwelt dem Abenteurer nix mehr zu bieten, stellt er sich in fallengespickten Verliesen neuen Herausforderungen: Nach Balance-Akten über Fallgruben und Speerspitzen prügelt Ihr Euch durch baufällige Wände und knackt morsche Schatztruhen.

Charakterdoping und 3D-Monsterschlachten fesseln den RPG-Nostalgiker. Umfangreiche Feature-Listen, das innovative Talent-System und witzige Fanta-sy-Optiken begeistern vor allem den anspruchsvollen Brett-Rollenspieler, Anhängern fernöstlicher Abenteuerkost bietet der eintönige Spielverlauf jedoch zu wenig Story und Tiefe. *rb*

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel. 030/6946043

Notizpapier ist überflüssig: Unter " View Quests" erhaltet Ihr Einblick in das Auftragsregister Eurer Party.

him from his magic cell.
Deliver five Silver Skulls to Kranion, in Fountain Head, so he may finish his shrine to the forces.



Die Wahrsagerin bietet Euch mit einem Vogelperspektivfenster eine Alternative zum Automapping.

MBIT 12 | ab 12 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	FCI
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	69 %

Stimmiges Fantasy-Flair und unverwüstliches Metzel-Prinzip: Mankofreie Umsetzung des erfolgreichen PC-Klassikers.



Statt dem Sprite wird der Hintergrund gedreht: Oben seht Ihr Varik in Ausgangsposition, unten nach einem Rechtsschwenk.

In der Nähe des Geschäftsviertels findet Ihr eine Heilquelle: Nach jeder Exkursion in die Ruinen frischt eine kurze Stippvisite Euren Energiebalken (unten links) wieder auf.

Brandish



Einst gedieh das Königreich unter dem Schutz eines mächtigen Drachen. Doch dann verfällt der machthungrige König auf die Schnapsidee, die Kräfte seines Drachens auch für Eroberungszüge zu nützen. Empört verweigert der Drache dem Monarchen seine Hilfe, verwandelt ihn in eine scheußliche Bestie und belegt das Reich mit einem Fluch: Blubbernd versinkt der ganze Landstrich in die Unterwelt.

Tausend Jahre später stürzen der Kopfgeldjäger Varik und seine Todfeindin Alexis durch eine Felsspalte in die Unterwelt. In der Rolle Variks sucht Ihr nicht nur verzweifelt nach einem Ausgang aus dem Höllenschlund, sondern müßt außerdem der erbosten Zauberin entrinnen.

Ihr durchsucht das Action-Adventure traditionell aus der Vogelperspektive: Monster werden in Action-Manier mit der aktivierten Waffe gemeuchelt, Hebel und Schalter per Pfeil aktiviert. Mit einem Lupen-Icon untersucht Ihr Gegner, Mauerwerk oder Fallen. Habt Ihr eine Falltür entdeckt, setzt Varik auf Knopfdruck zum Sprung an. Wendet sich Eure Figur um, wird nicht die Blickrichtung Eures Heldensprites verändert, sondern die komplette Hintergrundoptik um 90 Grad gedreht. Ihr trefft auf rund 50 verschiedene Monstergattungen sowie auf unglückliche Unterweltler, die ihre angesammelten Habseligkeiten in Geschäften feilbieten und die Kundschaft dankbar in ein Schwätzchen verwickeln.

Die Vielfalt der Monster und das komfortable Benutzer-Interface verblassen angesichts der katastrophalen Steuerung. Die unsinnige Hintergrunddrehung macht Übersicht und Bezug zur Spielfigur unmöglich und schreckt ebenso ab wie die miese technischePräsentation und die dürftige Rätseldichte. Gähnende Langeweile ist garantiert. *rb*

Muster von Traumfabrik, Berlin, Tel. 030/6946043



Jede Waffe bietet nur eine begrenzte Zahl an Anwendungen: Nach erschöpfendem Schlagaustausch zerbricht sie.



Im Magie-Laden haltet Ihr entweder einen Plausch mit der Inhaberin oder ersteht sündhaft teure Zaubersprüche.

MBIT 12 — ab 6 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	KOEI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	48%

Langweiliges Action-Adventure mit schlechter Grafik, nerviger Musik und übler Steuerung. Wo bleiben die guten Fernost-Titel?



Im Gespräch mit Yasuhiro Minagawa, PR Manager bei Nintendo in Japan

? Welche Next-Generation-Konsole ist Ihr Favorit und für welche Spiele-Hardware sehen sie keine Zukunft?
Jeder große Elektronikgigant will etwas vom Videospielkuchen abhaben: Panasonic, Sega, SNK, Atari, NEC und Sony. Für uns ist keine dieser neuen Konsolen attraktiv genug. Die interessanteste Software, die man momentan für diese Geräte bekommt, sind Spielhallen-Umsetzungen, die etwa vor einem Jahr wirklich populär waren. Trotzdem zahlen die Leute ein Vielfaches mehr im Vergleich zum Super Nintendo. Die einzigen Systeme, die meiner Meinung nach überleben werden, sind der Saturn und die Playstation.

? Wie beurteilen Sie die derzeitige Situation im Markt, auf dem sich jetzt fast zehn Videospielsysteme tummeln?
Natürlich ist es jedem Hersteller überlasen, wieviele und welche Konsolen er veröffentlicht. Die meisten Firmen legen viel Wert auf Hardware-Spezifikationen, machen sich aber keine Gedanken über die Qualität ihrer Software. Es ist töricht, enthusiastisch von einer großen Zahl an Lizenznehmern zu reden, wenn man weiß, daß viele der Entwickler keine Erfahrungen mit Videospielen haben.

? Was wünschen Sie sich in Zukunft für die Videospiel-Szene?
Wir wünschen uns eine Kundschaft mit Anspruch auf qualitativ hochwertige Software. High-Tech in Sachen Hardware kann den Spieleherstellern behilflich sein, ihre Träume zu verwirklichen. Wir sind sehr stolz darauf, daß unsere Spieldesigner, allen voran Shigeru Miyamoto, die Hardware-Innereien des Ultra 64 als herausfordernd und attraktiv befinden.

? Welche Konsole hat die besten Chancen?
Selbstverständlich wird unser Ultra 64 Marktführer werden. Während sich unsere Konkurrenz auf ihre Lizenznehmer und deren Spielhallen-Umsetzungen verläßt, nutzt Nintendo die Erfahrung und den Erfindergeist ihrer Designer. Zudem werden wir das Ultra 64 zu einem konkurrenzlos günstigen Preis anbieten, mit dem unsere Mitbewerber nicht mithalten können. Selbst Mr. Nakayama (Präsident von Sega, Anm.d.Red.) bekundete seine Zweifel an der Verwendbarkeit von CD-ROMs für Videospielkonsolen.

? Was ist für Sie der größte Fortschritt im Videospiel-Busineß?
Sämtliche Ideen, die ein Programmierer verwirklichen kann, sind für mich ein großer Fortschritt. Wir sehen die Industrie nicht von der Hardware-Seiter. Sie würden sich wundern, welche Visionen Shigeru Miyamoto auf dem Ultra 64 verwirklicht.

? Wie sehen Sie die Zukunft nach 32 und 64 Bit? Kommen danach Virtual Reality und Hologramm-Spiele?
Es wird in nächster Zeit keine neuen "Next Generation"-Konsolen geben. Viele Firmen verlieren Worte über neue Technologien wie Hologramm und Virtual Reality. Wir wollen gute Unterhaltung zu einem erschwinglichen Preis bringen.

? Was halten Sie vom Saturn und dem Mega 32X?
Das 32X hat sich in Japan schlecht verkauft. Ich hörte, daß auch der Verkaufsstart in den USA enttäuschend war. Sega und Sony behaupten, daß ihre Konsolen beinahe ausverkauft seien, doch was sind 500.000 (Saturn) bzw. 300.000 (Playstation) Einheiten gegenüber 500.000 Super NES, die wir zu Weihnachten verkauft haben.

? Zum Abschluß ein kurzes Statement über die neue Konsolen-Ära, Ihre Visionen und das, was Sie nicht mögen.
Das Videospiel-Busineß ist eine Software-orientierte Industrie. Alle, die in diesem Beruf arbeiten, müssen in Zukunft auf die Spieler hören und nicht den Massenmedien den Mund wässrig machen. Leider haben die meisten (Entwickler) keine Ahnung von Videospielen.

SEGA SECTOR

All Star Hockey



Rechtzeitig zur amerikanischen Eis-Hockey-Saison '95 kommt Segas "NHL"-Konkurrent "All Star Hockey" in die Läden. Hier spielt Ihr nicht nur mit den absoluten Cracks, den "All Stars", sondern dürft aus der kompletten Mannschafts-Palette der NHL wählen: Basierend auf den offiziellen Lizenzen von NHL und NHLPA verwendeten die Sega-Designer sowohl alle Teams als auch die Namen der Spieler. Natürlich wurde die Stärke jedes Sportlers (unterteilt in verschiedene Kategorien) samt seiner Mannschaft den Gegebenheiten der '94er Saison angepaßt. Sämtliche Optionen einer vernünftigen Ice-Hockey-Simulation stehen zur Wahl: Freundschaftsspiel, Stanley Cup oder die komplette Saison. Außerdem Statistiken, Analysen und die Möglichkeit, die Aufstellung zu editieren bzw. die "Lines" während des Spiels auszutauschen.

Die '95er-Fassung von "All Star Hockey" hat noch einen weiten Weg bis zum Sieg gegen "NHL": Die Mitspieler sind nicht sonderlich clever und schlittern häufig an "todsicheren" Pässen vorbei. Die Steuerung ist zu zäh, Torerfolge sind oft Glücksache. Die Stärke eines Schusses ist nur schwer zu dosieren, dafür könnt Ihr den eigenen Torhüter (samt Puck) locker über Eure Torlinie steuern. Wenn Sega diese Kinderkrankheiten ausmerzt, freuen wir uns auf die 96er-Variante. *ak*

Muster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151



Dank offizieller NHLPA-Lizenz stehen Spieler mit authentischem Profil auf dem Eis.



Auf dieser Fotomontage seht Ihr das komplette Spielfeld von "All Star Hockey"

HOCKEY '95

MBIT 16 — ab 6 Jahren

SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	63 %

1:0 für Electronic Arts: Segas Eishockey-Variante macht zwar Spaß, kränkelt aber an einigen spielerischen Mankos.

Midnight Raiders



Airforce-Greenhorn auf "Tomcat Alley"-Spuren: Als angehender Helikopterpilot werdet Ihr in Segas neuem Interaktiv-Actionfilm mit der Rettung des Nervengas-Spezialisten Victor Mensch betraut, der in den Labors des Al Shakkur-Konzerns gefangengehalten wird. Nach ausgiebigem Full-Motion-Vorspann beginnt Ihr unter der Aufsicht des Midnight-Raider-Asses "Stryker" den ersten Teil Eurer Mission im Kampfhubschrauber: Ohne Möglichkeit zur Kursbestimmung verfolgt Ihr Eure verpixelt abgelegte Video-Flugroute und laßt die unmotivierten Sprüche der Kollegen über Euch ergehen. Feindliche Helikopter und Panzer bombardiert Ihr durch ein rotes Fadenkreuz mit Raketen und panzerbrechenden Geschossen. Anschließend ballert Ihr Euch samt interaktivem Zielvisier durch die verwinkelten Chemiewerke, klemmt Euch Mensch unter den Arm und flüchtet mit schwer gerüstetem Jeep.

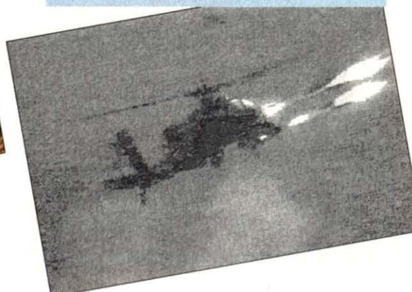
Trotz aufwendiger Action-Szenerie erreicht "Midnight Raiders" nicht die Geschwindigkeit des rasanten "Tomcat Alley"-Fluges: Zwar sorgt brachiales Kampfgetöse für Stimmung, doch die laschen Kommentare Eurer Vorgesetzten und das lahme Fadenkreuz ermüden und laden höchstens zum gelegentlichen Bummelflug. *rb*

Muster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151



Undeutlich: Den tarnfarbenen Panzerrumpf macht Ihr in der verpixelten Landschaft nur mit Zielvisier aus.

Dauerfeuer: Im Easy-Mode verpulvert Ihr einen reichhaltigen Vorrat tödlicher Munition.



ab 16 Jahren

SYSTEM	MEGA-CD
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	JUNI
SPIELSPASS	64 %

Semi-Interaktives Full-Motion-Geballere: Eintöniger Missionsaufbau und Kommentarsequenzen nerven trotz solidem Spieldesign.

Videospiel-Kritik:



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Spiele, die in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

MAN!AC

Das Titelbild des Spiels steht jedem Wertungskasten voran.

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Film-Soundtrack oder grausames Geschepper.

GRAFIK	86 %
SOUND	79 %

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, ab 80% beginnen die Spitzentitel.

SPIELSPASS **58 %**

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechendsten Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Gewaltverherrlichendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Tekno-Sound. Hart, aber gut.

MBIT 8 — *Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)*



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßworts oder -codes festgehalten werden.


Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.

Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.


Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















So funktioniert's

Andrea Danzer

Andrea sonnt sich im luftleeren Raum des Mt. Nindoten (6497 m); im Hintergrund erhascht Ihr einen Blick auf die Meringer Alp und die Vulkanlandschaft um Andechs. Aufgenommen wurde das Foto während ihres letzten Urlaubs, im Frühjahr 1993. Seitdem ist die Art Directorin dafür zuständig, daß Euch MAN!AC auch etwas fürs Auge bietet. Momentan arbeitet Andrea am Cybermedia-Geheimprojekt "Ultra World".



Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.


Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



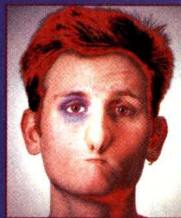
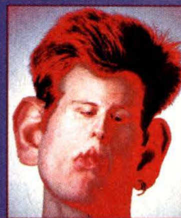
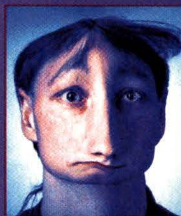
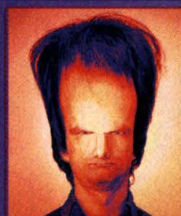
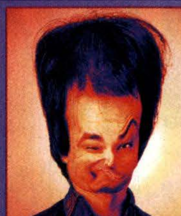
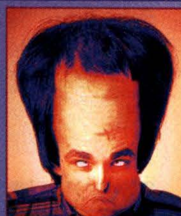
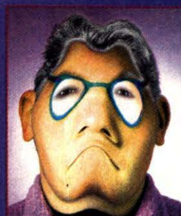
Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.


Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.


Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.





	SUPER	GUT	GEHT SO	NA JA	URKS
ROBERT BANNERT					
OLIVER EHRLE					
WINNIE FORSTER					
MARTIN GAKSCH					
HEINI LENHARDT					
ANDREAS KNAUF					

Robert spielt:
1. Phantasy Star 4 (Mega Drive) • **2.** Panzer Dragoon (Saturn) • **3.** Skeleton Crew (Mega Drive)

Olli spielt:
1. Super Turrican 2 (Super Nintendo) • **2.** Dark Forces (PC CD-ROM) • **3.** Fireman (Super Nintendo)

Winnie spielt:
1. Ridge Racer (Playstation) • **2.** Panzer Dragoon (Saturn) • **3.** Alien Brigade (Atari 7800)

Martin spielt:
1. Panzer Dragoon (Saturn) • **2.** Dark Forces (PC-CD-ROM) • **3.** Super Turrican 2 (Super NES)

Heinrich spielt:
1. NBA Live '95 (PC CD-ROM) • **2.** International Superstar Soccer (Super NES) • **3.** Bioforge (PC CD-ROM)

Andreas spielt:
1. Ridge Racer (Playstation) • **2.** Toh Shin Den (Playstation) • **3.** Super Mortal Kombat + (Automat)

Entwickler: Core Design, GB • **Produzent:** Jeremy Smith • **Design:** Guy Miller • **Programmierung:** Chris Long • **Grafik:** James Rynan • **Sound:** Nathan McCree

Skeleton Krew





Monstrocity: Heckenschützen sind wegen ihrer Deckung schwer zu treffen: Eröffnet Ihr das Feuer, tauchen sie ab.



Elevator: Habt Ihr das anhängliche Getier im Aufzugsschacht beseitigt, wird das nächste Stockwerk gesäubert.



Sewers: Feuerspeiende Pflanzen terminiert Ihr aus sicher entfernter Deckung mit dem Bombenwerfer.

Ihre Karriere als stimmgewaltige Mitglieder des Marine-Chors haben Spine, Rib und Joint längst hinter sich: Als faulige Untote halten die drei ihre Gebeine für besonders heikle Aufträge hin. Während der bullige Joint als unverwüstlicher Team-Panzer fungiert, setzen Spine und Rib auf Reflexe.



Der verschimmelte Weltraumfiesling Cadaver hat ein Problem: Eine Crew aus drei untoten, schießwütigen **Marines** landet in seinem isometrischen Pixel-Reich und zerbläst seine Horden in ihre schmierigen Einzelteile.

Nach der Wahl Eures Lieblingszombies wird Plasma-Wumme oder Bombenwerfer ausgepackt und entweder im Alleingang oder zu zweit Core Designs neues Baller-Terrain auseinandergenommen. Haben Euch Cadavers Spießgesellen wieder mal umzingelt, spielt Ihr Euren Untoten-Trumpf aus: Torso und Beine lassen sich unabhängig voneinander kontrollieren. Gehorchen Eure Beine den Steuerkreuz-Ordern, verdreht sich Euer Oberkörper bei Feststellung des Feuerknopfes bis zu 360 Grad nach links oder rechts. Eure Feuersalven entsprechen also nicht unbedingt Euer Laufrichtung und erlauben Euch eine freie Ziel-Koordinierung. Egal ob Robot-Frosch, Cyborg oder Echsenmensch: Die rund 20 unterschiedlichen Gegner sind Euer brachialen Feuerkraft ebensowenig gewachsen wie stählerne Kompakt-Kraftwerke oder runenverzierte Felsplatten. Letztere können umgeschossen werden, um Abgründe oder glühende Lava-Ströme zu überqueren.

Derart gerüstet metzelt sich Euer Marine durch sechs gewaltige Levels: Anstatt Euch nur vereinzelte Gegner auf den Hals zu hetzen, konfrontiert Euch Cadaver auf Schritt und Tritt mit futuristischen Monsterhorden, die es nach einem Treffer aus der Monsterhaut pellt.



Mars: Lecke Gasleitungen und mechanische Frösche erschweren die Suche nach den vier Generatoren.



Venus: Luftkissenfelder lassen Euren untoten Marine zum nächsten Zerstörungsziel schweben.

HÖLLISCH GUT • Nach dem ersten Anspielen war ich skeptisch: Torso und Beine wirbelten unkontrolliert umeinander, das Aktivieren der Waffen hatte den nächsten ungeplanten Schlenker zur Folge. Nach der Eingewöhnungsphase jedoch räumte mein untoter Marine tüchtig auf. Durch die simple Torso-Drehungs-Option bietet die Zombie-Crew eindrucksvolle Möglichkeiten: Ihr deckt Euren Rückzug mit Sperrfeuersalven, ballert umherlaufende Gegner oder Heckenschützen aus der Deckung oder umkreist die Gegnerschar ohne Feuerpause. Die herrlich morbiden Hintergrundgrafiken und hämmernden Techno-Rhythmen entführen insbesondere Dark-Future-Fans in eines der atmosphärisch dichtesten und brutalsten Action-Spektakel. Durch die fehlenden Extra-Waffen stolpert das Trio allerdings trotz intelligentem Spieldesign am Prädikat vorbei.





Spine



Joint



Rib



Cadaver's Base: Bevor Ihr Cadavers Bodyguard den Anzug versengt, müßt Ihr all seine Kraftfeldgeneratoren zerstören.





MBiT 16 · ab 16 Jahren

HERSTELLER	CORE DESIGN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	76 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	82 %

Dark Future: Untoten-Trio in hochintelligentem Ballerinferno mit detaillierter Isometrik-Grafik und gruftigem Techno-Sound.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Factor 5 • Produzent: Julian Eggebrecht • Design: Holger Schmidt, Thomas Engel, Nils Meier, u.a. • Programmierung: Willi Bäcker, Jens Petersam, Sven & Nils Meier • Sound: Chris Hülsbeck & Rudi Stember

Super Turrican 2

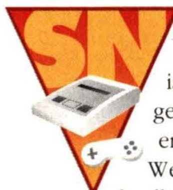




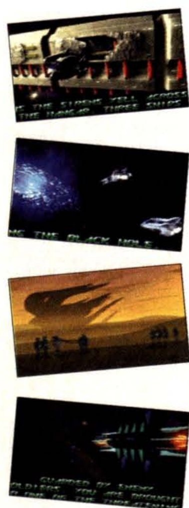
Lukrativer Tausch: Nach jedem Level erhaltet Ihr für eingesammelte Kristalle Extra-Leben und Continues.


Mit Eurem Metall-Haken baumelt Ihr am Mode-7-Netz und duelliert Euch mit einer riesigen Roboter-Spinne.


Auf dem Raumschiff im zweiten Spielabschnitt treibt Euch ein hinterhältiger Laser direkt in die Arme der Gegner.



Vorgeschichte und Zwischensequenzen halten die einzelnen Action-Levels durch einen straffen Handlungsstrang zusammen. Ihr werdet sowohl mit grandiosen Standbildern als auch mit Animationen verwöhnt.



Wie im Abspann von "Turrican 2" angedroht, ist "Die Maschine" zurückgekehrt und stiftet in einer entfernten Galaxie Unruhe: Weltraum-Bulle Turrican schnallt sich den Roboter-Kampfanzug an und düst los, den Metall-Schurken endgültig auf den Schrottplatz zu verfrachten. Die Reise beginnt auf einem verseuchten Wüstenplaneten, auf dem gewaltige Sandwürmer die Dünen durchpflügen. Per Strand-Buggie, Düsenjäger und zu Fuß ballert Ihr Euch durch die heranstürmenden Walker-Armeen, an mehreren Mittelgegnern vorbei, bis Ihr im Maul eines hungrigen Mode-7-Wurms landet. Entkommt Ihr ins All, müßt Ihr Euch an einem Alien-Raumschiff entlanghangeln, mit einem "Star Wars"-Bike durch die Belüftungsschächte des Kreuzers düsen, ein fieses Gehirn in graue Zellen zerlegen und eine riesige Metall-Spinne verschrotten. Weiter geht's über Lava-Planeten, Unterwasser-Levels und Wurmlöcher zum riesigen Kampf-Roboter. Sammelt Ihr unterwegs genug Kristalle ein, werden diese in Continues (zwei stehen Euch anfangs zur Verfügung) und Extraleben eingetauscht.

Turrican's neues Handwerkszeug:

Neben seiner alten Eis-Spritze, dem Streuschuß, Laser und Todes-Kreisel (rechts) benützt der Techno-Held einen Flammenwerfer mit besonders hoher Durchschlagskraft (Mitte). Eure an Wänden entlanghüpfenden Energiebälle lassen Schüsse um die Ecke zu (links), mittels Eures Stahlseils schwingt Ihr von Plattform zu Plattform. Auch Smart-Bomben hat Turrican mitgebracht. Außerdem erleichtern Fire'n'Forget-Raketen den Kampf.



BALLER-PARADIES • Archaische Urlaute von "Wow" bis "Boahh" entfahren den Zuschauern, wenn "Super Turrican 2" im Modul-Schacht steckt: Auf dem Bildschirm brennt ein Effekt-Feuerwerk ab, das selbst abgebrühte "Super Aleste"-Helden ins Staunen versetzt. Die Levels sind abwechslungsreich: Panisch flüchtet Ihr vor emporsteigendem Gift-Gas, fegt durch die 3D-Hölle eines Wurmlochs oder verteidigt Euch auf der Tragfläche eines Jägers gegen heranflitzende Kampfsatelliten. Mit der richtigen Extrawaffe ist jede Stelle zu meistern, geheime Waffen-Spender und Extra-Leben sind abseits des Weges zu finden. Heroisches Orchester-Getöse und klare Digi-Stimmen sorgen für euphorische Stimmung. Für den vernachlässigten Baller-Freak wird "ST 2" zur Sucht, von der er erst loskommt, wenn der letzte Gegner gestorben und das letzte Extra-Leben gefunden ist.







Jedes Level eine neue Überraschung: Um zum Endgegner zu reisen, besteigt Turrican Wüstenwürmer, Strand-Buggies, Düsenjäger und "Star Wars"-Motorräder.

MBIT 16 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	86 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	86 %

Darauf haben Ballerfans gewartet: Bombastisches Jump'n'Shoot mit Techno-Grafik und Orchester-Sound in Surround.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. "Mega Turrican" wurde in MAN!AC 5/94 mit 83 Prozent Spielspaß getestet.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Actraiser 2	**dt**	**109.00**
Addams Family Values	dt	109.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Al Unser Junior	dt	134.00
Animaniacs	dt	125.00
Barkley: Shut up & Jam	dt	129.00
Batman and Robin	dt	139.00
Beauty and the Beast	dt	109.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Blackhawk	**dt**	**109.00**
Bomberman 2	dt	109.00
Brainies	dt	134.00
Brett Hull Hockey	dt	129.00
Brutal - Paws of Fury	dt	99.00
Bugs Bunny	dt	125.00
Cannon Fodder	**dt**	**109.00**
Carrier Aces	dt	109.00
Chaos Engine	dt	109.00
Clay Fighter 2	**dt**	**109.00**
Clay Fighter	dt	111.00
Clay Mates	dt	99.00
Crazy Chase	dt	109.00
Demolition Man	dt	109.00
Demons Crest	dt	129.00
Desert Fighter	dt	119.00
Dino Dini Soccer	dt	59.00

Donkey Kong Country & Spieleberater dt 159.00

Donkey Kong Country	dt	139.00
Double Dragon 5	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	119.00
Dropzone	dt	99.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**124.00**
Equinox	dt	99.00
F1 Poleposition 2	dt	119.00
Fatal Fury Special	dt	129.00
Fievel der Mauswanderer	dt	109.00
Fifa Soccer	dt	109.00
Final Fantasy 3	**us**	**149.00**
Firemen	dt	119.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Green Latern	dt	119.00
Hagane, 16M	dt	119.00
Harrier	dt	119.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Illusion of Gaia	**us**	**149.00**
Impossible Mission	dt	109.00
Incredible Hulk	dt	134.00
Indiana Jones	dt	129.00
Int. Superstar Soccer	**dt**	**119.00**
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
Jordan Adventure	**dt**	**99.00**
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Jurassic Park 2	dt	119.00
Kick Off 3	dt	109.00
Lemmings 2	dt	119.00
Lion King (24 Meg)	dt	124.00
Looney Tunes ACME Animation	dt	137.00
Lord of the Rings	**dt**	**109.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior	dt	129.00
Mickey Mania	**dt**	**99.00**
Mickey's Herausforderung dt.	dt	129.00
Micro Machines	dt	69.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	129.00
Mighty Max	dt	99.00
Mr. Tuff	dt	119.00



NBA Jam Tournament dt 139.00

NBA Live 95	dt	129.00
NFL Quarterback Club 95	dt	139.00

NHLPA Hockey '95 dt 119.00

Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Operation Starfish	dt	129.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pac in Time	dt	134.00
Page Master	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pinball Fantasies	**dt**	**99.00**
Pirates o.t.Dark Water	dt	129.00
Pitfall!	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**109.00**
Powerdrive	dt	109.00
Punch Out!	**dt**	**109.00**
Putty Squard	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Ren & Stimpy Show	dt	119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Robocop vs. Terminator	dt	109.00
Samurai Shodown	dt	134.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Seaquest DSV	dt	119.00

Secret of Mana-dt.Text dt 109.00

Shadow	dt	109.00
Shadowrun	**dt**	**119.00**
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	**uk**	**119.00**
Sink or Swim	dt	134.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Soul Blazer	**dt**	**109.00**
Sparkster	dt	129.00
Spectre	**dt**	**39.00**
Spider Man Animates Series	dt	129.00
Star Trek: Next Generation	**dt**	**109.00**
Star Trek: Star Fleet Acad.	**dt**	**109.00**

Star Wars 3 dt 129.00



Stargate dt 129.00

Street Racer	**dt**	**99.00**
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Pinball	dt	89.00
Syndicate	**dt**	**119.00**
Tarzan	dt	109.00
Tazmania	dt	39.00

Tetris & Dr. Mario dt 89.00

Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Top Gear 3000	dt	119.00
Troy Aikman Football	dt	119.00



True Lies	**dt**	**139.00**
Turrican 2	dt	119.00
Ultraman	uk	89.00
Unirally	**dt**	**109.00**
Utopia	dt	115.00
Vortex	**dt**	**124.00**
WWF Raw	**dt**	**144.00**

WWF Raw incl. Video dt 154.00

Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	129.00
World Cup Striker	dt	59.00
X-Kalibre 2097	dt	99.00
X-Men	dt	129.00
Yogi Bear	dt	105.00
Zero the Kamikaze	dt	129.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimens.	**dt**	**39.00**

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	**dt**	**49.00**
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Action Replay Pro 2 S.NES	**dt**	**99.00**
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES (m. Scart)	dt	29.00
Game Mage 1 Mogelmodul	dt	49.00
Game Mage 2 Mogelmodul	dt	89.00
Game Saver Mogelmodul	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Maus für S.NES	dt	44.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad Joypad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleberater Donkey Kong Cou.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Nint. More Fun Set	**dt**	**309.00**
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Scope + 6 Spiele	**dt**	**99.00**
Top-Fighter Joystick SV-338	dt	139.00
Universal Adaptor (60 Hz)	**dt**	**39.00**
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	24.00

GAME BOY

Akira	dt	59.00
Aladdin	dt	59.00
BC Kid 2	dt	59.00
Beethoven	dt	61.00
Brainbender	dt	45.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Donkey Kong Land	dt	59.00

Donkey Kong (SGB) dt 59.00

Dr. Franken	dt	39.00
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer	dt	69.00
Flintstones - Movie	dt	65.00
Game Boy Gallery (SGB)	dt	45.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy Golf	dt	59.00
Jelly Boy	dt	59.00
John Madden Football 95	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Jurassic Park 2	dt	55.00
Kirbys Dreamland 2	dt	59.00
Kirbys Pinball Land	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mega Man 3	dt	59.00
Mickey's Challenge	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
Milon's Secret Castle	dt	59.00
NBA Jam	dt	65.00
NFL Quarterback Club 95	dt	59.00
Pac in Time	dt	69.00
Page Master	dt	59.00
Pinball Fantasies	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	65.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Prophecy Viking Child	dt	49.00
Race Days	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Samurai Shodown	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Space Date	dt	56.00
Space Invader (SGB)	dt	59.00
Stargate	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tarzan	dt	59.00
Tiny Toon Wacky Sport	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	59.00

WWF Raw dt 65.00

Wario Blast (Bomberm.) SGB	**dt**	**59.00**
Winter Gold	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB		49.00
Game Boy + Zeld & Mario Land 2	dt	169.00
Game Boy 3er Set	dt	199.00
Game Boy Special rot	dt	109.00
Game Boy Special Gelb	dt	109.00
Game Boy Special schwarz	dt	109.00
Game Boy Special transparent	dt	109.00
Game Boy Special grün	dt	109.00
Game Boy Special weiß	dt	109.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

MEGA DRIVE

ATP Tennis	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	109.00
Akira	dt	109.00
Animaniacs	**dt**	**99.00**
Asterix 2 Power of the Gods	dt	99.00
Ballz	dt	89.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Battletech	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**119.00**
Boogerman	dt	109.00
Brett Hull Hockey 95	dt	85.00
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Bubsy 2	dt	89.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	**dt**	**109.00**
Cybernauts: Next Breed	dt	89.00
Daffy Duck in Hollywood	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Double Clutch	dt	49.00
Dr. Robotniks	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Dynamite Headdy	dt	109.00
Earth Worm Jim (24 Meg)	**dt**	**119.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	59.00
Eternal Champions	**dt**	**29.00**
F1 Championship	dt	119.00

Fifa Soccer 95 dt 99.00

Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones	dt	59.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jack Nicklaus Golf 2	dt	89.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy White's Snooker	**uk**	**99.00**
Jurassic Park Rampage	dt	99.00
Kawasaki Super Bikes	dt	89.00
Kick Off 3	dt	109.00
Landstalker	dt	119.00
Lemmings 2	dt	109.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Andretti Racing	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	119.00
Maximum Carnage	**dt**	**119.00**
Mega Bomberman	**dt**	**99.00**
Mega SWIV	dt	89.00
Mega Turrican	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	**dt**	**109.00**
Mickey Mania	dt	109.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam	dt	99.00
NBA Live 95	dt	99.00
NFL Quarterback Club 95	dt	129.00

Sega Saturn und Sony Playstation lieferbar!!!

NHLPA Hockey '95	**dt**	**99.00**
Nigel Monsell	dt	109.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Ottifants	**dt**	**29.00**
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	99.00
Page Master	**dt**	**109.00**
Pinkie	dt	94.00
Pirates o.t.Dark Water	dt	109.00
Pitfall!	dt	109.00
Powerdrive	dt	89.00
Powermonger	dt	49.00
Prince of Persia	dt	59.00
Probotector	dt	115.00
Psycho Pinball	dt	114.00
Putty Squad	dt	109.00
Radical Rex	dt	94.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Red Zone	dt	119.00

Rise of the Robots dt 99.00

Ristar (Feel)	dt	114.00

Road Rash 3 dt 99.00

Road Runner	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	109.00
Rocket Knight Adventure	dt	45.00
Rugby World Cup	**dt**	**109.00**
Samurai Showdown	**dt**	**109.00**
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Second Samurai	dt	94.00
Shaq-Fu (24 Meg)	dt	99.00

Shaq-Fu incl. Musik CD dt 99.00

Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skitchin	dt	59.00
Slam Masters	dt	129.00
Snake, Rattle 'n Roll	dt	59.00

Soleil (Komp. dt) dt 111.00

Sonic & Knuckles	**dt**	**99.00**
Sonic 3	dt	99.00
Sonic Spinball	dt	99.00
Sparkster	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spider Man Animated Series	dt	119.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Splatterhouse 2	dt	49.00

Stargate dt 109.00

Story of Thore komp.dt. dt 124.00

Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	79.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Striker	dt	119.00
Super Streetfighter 2	dt	129.00
Sylvester and Tweety	dt	109.00
Syndicate	**dt**	**99.00**
Talespin	dt	49.00
Tazmania 2	dt	109.00

Theme Park kompl. dt. dt 109.00

Tiny Toon	dt	45.00
Tiny Toon 2	dt	95.00
Toughman Boxing	**dt**	**109.00**
Troy Aikman Football	dt	99.00
True Lies	dt	119.00
Unnecessary Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Virtua Racing	dt	159.00
Virtual Bart	dt	99.00
WWF Raw	**dt**	**124.00**

WWF Raw incl. Video dt 134.00

Warlock	dt	109.00
Wolverine	dt	119.00
Wonder Boy Monsterworld	dt	49.00
World Champ. Soccer 2	dt	69.00
X-Men 2	dt	109.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zero Tolerance	dt	89.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2 MD	dt	99.00
Arcade Power Stick 2	dt	89.00
Ascii 6 Button Fighter Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	89.00
Mega Drive 2 Virtua Racing Set	dt	329.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	189.00
Mega Drive 2 Lion King Set	dt	269.00
Pro Pad 6 Button SV-439	dt	39.00
Program Pad (SV-437)	dt	69.00
Program Pad 6 But. SV-443	dt	69.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Scart Kabel MD 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Pad 2.5m	dt	15.00

MEGA-CD

Another World 2	dt	89.00
Battle Corps	dt	109.00
Battle Frenzy	dt	109.00
Bloodshot	**dt**	**109.00**
Brutal - Paws of Fury	dt	109.00
Chuck Rally-B.C.Racers	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kompl.dt	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Dungeon Master 2	dt	89.00
ESPN Baseball	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
Harrier	dt	99.00
Heimall	dt	89.00
Hook	dt	29.00
Jurassic Park-komp.dt	dt	89.00
KEIO Flying Squad	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Links	dt	99.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Make my Video: Inxs	dt	29.00
Make my Video: Kris Kross	dt	29.00
Marko's Magic Football	dt	109.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00

NBA Jam dt 99.00

Powermonger	dt	79.00
Prince of Persia	dt	29.00
Rasenmäher Mann	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Snacher	dt	89.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Star Blade	dt	109.00

Super Strike Trilogy dt 99.00

Supreme Warrior	dt	89.00
Wolfchild	dt	29.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Zubehör

CD Plus Adapter	**dt**	**79.00**
Mega CD 2 + Road Avenger	**dt**	**249.00**
Mega CD 2 + 3 Spiele	dt	499.00

Sega 32X

Afterburner Complete	dt	104.00
Art of Fighting	us	109.00
Doom	dt	129.00
Fahrenheit (CD)	dt	129.00
Golf - Best 36 Holes	dt	122.00
Metal Head	**dt**	**129.00**
Midnight Raiders (CD)	dt	129.00
Motorcross	dt	129.00
Space Harrier	dt	104.00
Star Wars Arcade	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X	dt	379.00
Mega Drive 32X & Doom	dt	499.00
Mega Drive 32X & Star Wars	**dt**	**499.00**

Game Gear

Akira	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Ecco the Dolphin 2	dt	79.00
F1 Championship	dt	89.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Hurricanes	dt	79.00
Itchy & Scratchy	dt	76.00
John Madden Football 95	dt	69.00
Kawasaki Super Bikes	dt	79.00
Lion King	dt	75.00
Marko's Magic Football	dt	79.00
Mickey Mouse 3 Legend of Ill.	dt	74.00

NBA Jam Tournament dt 84.00

NFL Quarterback Club 95	dt	89.00
Pinball Dreams	dt	45.00
Pinball Wizard	dt	79.00
Power Rangers	dt	79.00
Powerdrive	dt	69.00
Road Rash 2	dt	79.00
Schlümpfe	**dt**	**74.00**
Speedy Gonzales	dt	79.00
Stargate	dt	89.00
Tazmania 2	dt	79.00
True Lies	dt	79.00
USHAR Monster Truck Wars	dt	89.00
WWF Raw	dt	89.00

Panasonic 3DO

3D Atlas	dt	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Driving Need for Speed	**dt**	**89.00**
Duelin Firemen	us	109.00
ESPN Volleyball	us	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Immercenary	dt	99.00
John Madden Football	dt	89.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Paataank	us	109.00
Real Pinball	us	99.00

Rebel Assault dt 99.00

Rise of the Robots	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Sesame Street Numbers	us	89.00
Shadow War of Succession	us	109.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op. Jumpgate	dt	79.00
Slayer	dt	94.00
Space Ace	dt	89.00
Space Hulk	us	89.00
Striker	us	109.00
Super Street Fighter	us	129.00

Syndicate-kompl. dt dt 99.00

Theme Park kompl.dt	**dt**	**109.00**
Twisted Gameshow	dt	89.00
Wing Commander	dt	89.00

Wing Com. 3 Kp.dt. dt 99.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 Button Joypad	dt	59.00
3DZero Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00
Infrarot 6 Button Joypad	dt	109.00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999.00
Toploader 3-Do NTSC / 220 V	us	939.00

JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	129.00
Brutal Sports Football	dt	129.00
Cannon Fodder	dt	109.00
Checkered Flag	dt	129.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	dt	99.00
Dino Dudes	dt	99.00
Doom	dt	119.00
Dragon - Bruce Lee	dt	109.00
Hardball 3	us	109.00
Syndicate	**dt**	**129.00**
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	**dt**	**129.00**
Tiny Toon	us	109.00
Troy Aikman Football	dt	129.00
Val d'Isere Champ.	dt	129.00

Jaguar-Zubehör

Jaguar CD-Rom Laufwerk	dt	399.00
Jaguar Grundgerät (PAL)	dt	459.00
Jaguar Link Kabel	dt	29.00
Jaguar Magazin	dt	3.00
Jaguar incl. Cannon Fodder	**dt**	**549.00**
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Versand Österreich: Fa. GAMEBUSTERS, Tel. A-06 62/84 84 11
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Entwickler: Capcom, Japan

Megaman: Wily Wars



In "Megaman 1" stellen sich nur sechs Roboter zum Kampf, dafür haben sie Euch die gemeinsten Levels gebastelt.





"Megaman 2" konfrontiert Euch mit acht Blechmonstern, die je einen Zwischengegner auf Euch hetzen.





In "Megaman 3" steht Euch Eisen-Hund Flitz bei, der Euch das Fliegen und Schwimmen ermöglicht.

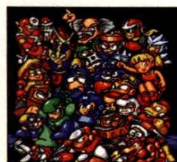


Wo kommen denn die wieder her? Im witzigen Intro wird Megaman und sein Schöpfer von der fiesen Wily-Bande überrascht.









Wer kennt nicht "Megaman", Held unzähliger Comic-Strips und Nintendo-Abenteuer? Wohl nur eingefleischte Mega-Drive-Besitzer, denen Capcom nun den sympathischen Roboter-Helden ans Herz legt: In den grafisch und musikalisch aufgewerteten NES-Oldies "Megaman 1-3" dürft Ihr den Metall-Springer durch höllisch schwere Levels steuern. Nicht unzählige Gegner-Massen, sondern hinterhältig plazierte Roboter-Schützen und haargenau berechnete Jump'n'Run-Sequenzen machen Euch zum Daumen-Krüppel. Am Ende jedes frei anwählbaren Levels wartet ein grausamer Blech-Scherge des verrückten Dr. Wily auf Euch, dem Ihr nach erfolgreichem Kampf die Waffe abnehmt. Danach sucht Ihr Euch wieder einen Level aus, den Ihr mit Eurer neu erworbenen Waffe angeht.

Kramt Ihr Eure alten Videospiel-Zeitschriften heraus, könnt Ihr die heißen Diskussionen über die richtige Level-Reihenfolge noch einmal miterleben, die damals den Sega-Besitzern erspart blieb. Dank der eingebauten Batterie könnt Ihr bis zu drei Spielstände speichern – ein Feature, das die NES-Spieler nicht genießen durften.

ALTWEIBERMÜHLE • Seltsam, daß aufpolierte Uralt-Spiele in Mode kommen: Fällt den Entwicklern vielleicht nichts Neues mehr ein? Als ehemaliger "Megaman"-Fan kann ich das Modul jedoch nur willkommen heißen: "Megaman" ist einer der wenigen Helden, die nicht der Schwierigkeitsgrad-Inflation unterliegen – seine Abenteuer waren schon immer höllisch schwer, auf dem Mega Drive zählt "Wily Wars" nun zu den kompliziertesten Jump'n'Runs. 16-Bit-Grafik und Mega-Drive-Sound lassen die alte Flacker- und Effektverschluckerei verschwinden, da jedoch im Original-"Megaman" nur winzige Endgegner auftauchten, entspricht "Wily Wars" nicht mehr dem Monster-Sprite-Zeitgeist. Für Sega-Besitzer ist das Spiel eine Möglichkeit, in alten 8-Bit-Zeiten zu schwelgen, Sammler werden jedoch auf Flacker-Chaos und Popel-Sound nicht verzichten wollen.




Egal, gegen welchen kaltschnäuzigen Gegner Megaman antritt, seinen geliebten Helm nimmt er niemals ab. Nur im Intro von Teil 2 erblickt Ihr kurz seinen schwarzen Schopf.



MBIT 16 — ab 12 Jahren

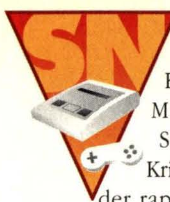
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	59 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	76%

Verjüngungskur: Die ersten drei NES-Abenteuer des Stahlhelden Megaman mit aufgepeppter Musik und Grafik.

Andere Versionen
Fürs Super Nintendo gibt's "Megaman X" sowie "Megaman X2", außerdem ist für Nintendos 16-Bitter "Megaman 7" angekündigt (siehe News). Umsetzungen der "Wily Wars" sind jedoch nicht geplant.

Entwickler: Beam Software, Australien

True Lies



Nach seinem 130 Millionen Dollar teuren Kinohit rüstet Omega-Mann Harry auf dem Super Nintendo zum Krieg: Mit einem Auge auf der rapide sinkenden Munitionsanzeige zieht Ihr als lebendes Waffenarsenal in den Kampf gegen die islamische Terror-Gruppe Crimson Jihad. Während Ihr mit glühender Knarre durch riesige Vogelperspektiven-Level stürmt, sammelt Ihr Munition sowie Missionsparameter auf und erledigt nebenbei reihenweise arabische Terroristen. Zwischen all dem MG-Geknattere versorgt Euch Kollege Gib aus sicherer Funk-Entfernung mit Tips und erteilt Verwarnungen für getötete Zivilisten: Ist Euch beim Feuergefecht der dritte unschuldige Steuerzahler in die Schußlinie gelatscht, werdet Ihr an den Levelanfang strafversetzt.
Nach wilden Verwüstungsorgien in einer Schweizer Villa fallt Ihr samt Paßwort über die Staaten her.

MBIT 12 · CODE 010 201 022 · ab 18 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	55 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	54%

Eintönige Ballerei: Action-Held Arnie nietet arabische Terroristen um und legt Crimson-Jihad-Chef Aziz das Handwerk.

Nicht nur die Modul-Lügen strotzen vor Gewalt: In den USA gab der überaus erfolgreiche Film Anlaß zu Demonstrationen von entrüsteten Arabern.




Grün statt rot: Extra für die deutsche Version injizierte Acclaim den Terroristen grüne Blutkörperchen.



VERLOGEN • Trotz grünem Blut stimmen einige übertrieben brutale Szenen und das deplazierte Helden-Image des bulligen Top-Agenten nachdenklich: Wie stupide Mordmaschinen stürzen sich die Araber religiös erblindet in Harrys Kugelhagel. Das unablässige MG-Geknattere täuscht bestenfalls fanatische Action-Fans über das feine Lügengespinst hinweg: Unspektakuläre Technik, Durchschnitts-Missionen und ein überholtes Spielprinzip lassen die bleihaltige Modul-Deckung schnell auffliegen. Selbst Arnie-Fans sollten vor dem Kauf ein Probespiel wagen.

Andere Versionen
Die Umsetzung fürs Mega Drive erscheint in Kürze.

Entwickler: Trimark Interactive • **Programmierung:** Realtime Associates, USA

Warlock





Monstertod für zart besaitete Gemüter: Der Ritter zerfällt in einer blauen Lichterscheinung.



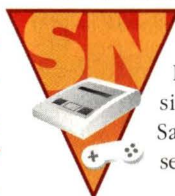
Die Mega-Drive-Version wandelt mit Blutspritzern und qualvollen Schreien auf den Pfaden des Film-Vorbildes.

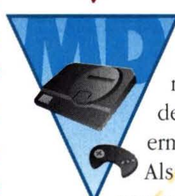


Ball-Levitation gegen Gargoyle: Im Garten vor der Magier-Festung hetzt Euch Warlock seine Statuen auf den Hals.



Als Luzifers ungeborener Sohn trachtete der Warlock alias Julian Sands bereits in zwei Filmabenteuern nach der Zerstörung der Welt. War er im ersten Teil auf der Suche nach den verlorenen Seiten einer Hexenbibel, legte er sich in der Fortsetzung im Kampf um sechs magische Runensteine mit dem Sprößling eines Druidenclans an. Galt der erste Teil unter Okkultismus-Freaks jahrelang als Kultfilm, konnte die schwache Fortsetzung als reine Videoproduktion nur B-Movie-Fetischisten begeistern. Seit seiner Warlock-Rolle hatte Julian Sands lediglich einen Gastauftritt in "Arachnophobia".





Seine Verewigung als Endgegnersprite hätte sich B-Movie-Star Julian Sands kaum träumen lassen: Einmal mehr macht er sich als **Warlock** auf die Suche nach sechs magischen Runensteinen, die Daddy Luzifer den Zugang zur Oberwelt ermöglichen.

Als furchtloser Druidenjünger versucht Ihr in acht horizontal scrollenden Abschnitten an die Runen zu gelangen, bevor sie Warlock in die Hände fallen. Vor dem Antreten der Mission hat Eure mystische Sippschaft Eure paranormalen Talente ausgebildet: Während ein blauer Lichtblitz mit lästigem Fußvolk wie Untoten, Geistern, Lykanthropen oder Riesenspinnen aufräumt, wird fliegendem Getier mit einer magischen Kugel der Teufel ausgetrieben: Ihr levitiert das summende Kleinod je nach Joypad-Schlenker in vorbestimmten Kreisbahnen durch die Luft. Ist kein Gegner in Sicht, benutzt Ihr Eure Zauberkugel zum Aufsammeln zauberkräftiger Extras wie Levitationskristallen, Heiltränken oder Rücksetzpunkten. Funkelnde Leuchtnebel spendieren Euch ein Zusatzleben, das bei Bedarf gegen Eure aktuelle Energieanzeige ausgetauscht werden kann: Ein verwesender Schädel verrät den Gesundheitszustand des Hexenjägers. Habt Ihr einen Runenstein gefunden, saugt Euch ein Dimensionsportal in den nächsten Level. Nach einer Zwischensequenz lest Ihr dann auf den vergilbten Seiten eines Zauberbuchs das Paßwort nach.

MYSTISCH • Im Gegensatz zur Horrorvorlage inszenierte Trimark den Kampf gegen Satans Sohn als stimmungsvolles Fantasy-Abenteuer vor apokalyptischer Kulisse: Insbesondere auf dem Super-Nintendo protzt die Hexenhatz mit schummriger Edel-Grafik und wuchtiger Soundkulisse. Die finsteren Gemäuer, Zombies und ohrenbetäubende Explosionen schlagen jedoch nur den Nintendo-Mystizisten in ihren Bann. Sega-Druiden begnügen sich nach einer technischen Abmagerungskur mit dem soliden, jedoch innovationsarmen Levelaufbau. Versteckte Eingänge, exzessive Endgegnerorgien und Schwebe-Kristalle sorgen zwar für kurze Grübeleien, verbergen jedoch weder die einfallslose Geradlinigkeit noch die tödliche Kollisionsabfrage: Zwar bietet der Titel keine mankofreie Hüpf-Kost, doch für ausgehungerte Fantasy-Freaks ist "Warlock" eine willkommene Beute.



MBiT 16 · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	70 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	68 %

Düsteres Jump'n'Run mit Grübeleinlagen: Julian Sands gibt als Warlock sein technisch eindrucksvolles Konsolen-Debüt.



Noch ist die Welt in Ordnung: Der Himmel ist hell und klar, Freund Waldi ist noch nicht zum Werwolf mutiert.



Kleinigkeiten wie die Aufzugfahrt in der Bibliothek werden dem Super-Nintendo-Druiden vorenthalten.

MBiT 16 · CODE 010 201 022 · ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	64 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	66 %

Solides, aber innovationsarmes Fantasy-Jump'n'Run mit geradlinigem Levelaufbau und blutigen Monsterscharmützeln.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzenten: Mark Webley, Jon Oldham (Ocean) • Design: Bullfrog, GB • Programmierung: Alan Wright, Mike Diskett • Sound: Russell Shaw

Syndicate



Auf Bullfrog können sich die Jaguar-Fans verlassen. Neben "Theme Park" (siehe Seite 65) setzten die englischen Meister-Coder auch Ihre rabiate, aber komplexe Zukunftsballerei "Syndicate" für den Jaguar um. Erwartet keine technischen Saltos oder Innovationen: Die 50 Missionen kennt Ihr von anderen Versionen, die Steuerung ist an das PC-Handling angelehnt (nervig), und lediglich ein paar Einstellungs-Gimmicks unterscheiden die Jaguar-Fassung von anderen Varianten: So könnt Ihr z.B. in die Städte hinein- und herauszoomen oder das Sichtfenster auf Eurem Bildschirm zurechtrücken. Dazu wurden alle 17 Tasten des Joypads belegt. Von den Grafik- und Soundfähigkeiten des Jaguars macht die Umsetzung keinen Gebrauch: Die Musik düdelt spröde, das Slide-Show-Intro fehlt. Statt eines Paßworts gibt´s eine Speicherbatterie. *wi*


Hautnah: Auf dem Jaguar könnt Ihr ins Spielfeld hineinzoomen.

Testmuster von Traumfabrik, 030/6946043

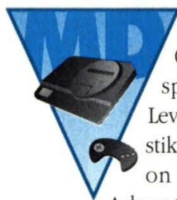
HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	60%
SOUND	60 %
SPIELSPASS	80%

Die träge Wurschtel-Steuerung vermindert den Spaß am taktisch angehauchten & umfangreichen Agenten-Gemetzel.

Andere Versionen
Von der PC-Urversion und deren Szenario-Disk abgesehen, sind sowohl eine Super-Nintendo- (1/95) als auch eine Mega Drive-Variante (2/95) in Deutschland erhältlich.

Produzent (Mega CD): Kelly Walker Rogers • Design: John Spinale, Scott Krager ua. • Programmierung: Tom McWilliams • Grafik: T.May, L. Shen, D. Matson ua., sowie Kroyer Films • Sound: Soundelux MediaLabs

Pitfall: The Mayan Adventure



Bis auf einen (kurzen) Vorspann, drei neuen Levels sowie die Akustik ist die CD-Version des "Mayan Adventure" mit dem Mega-Drive-Modul identisch. Synthie-Bongos, dominanter Bass, Urwald-Chöre und Dschungel-Getöse – gut 20 Tracks und FX werden parallel zur turbulenten Jump´n´Run-Action eingespielt. Das Paßwort fehlt übrigens immer noch – dezente Frustgefahr im Urwald-Paradies. *wi*



Mit CD-Beats und heißen Rythmen durch den Urwald: Harry Jr.

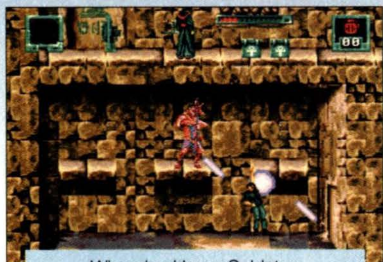
HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	84 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	80 %

Schwungvolle Hommage an den Hüpfspiel-Urahn. Drei neue Levels und CD-Sound gegenüber der Modul-Variante.

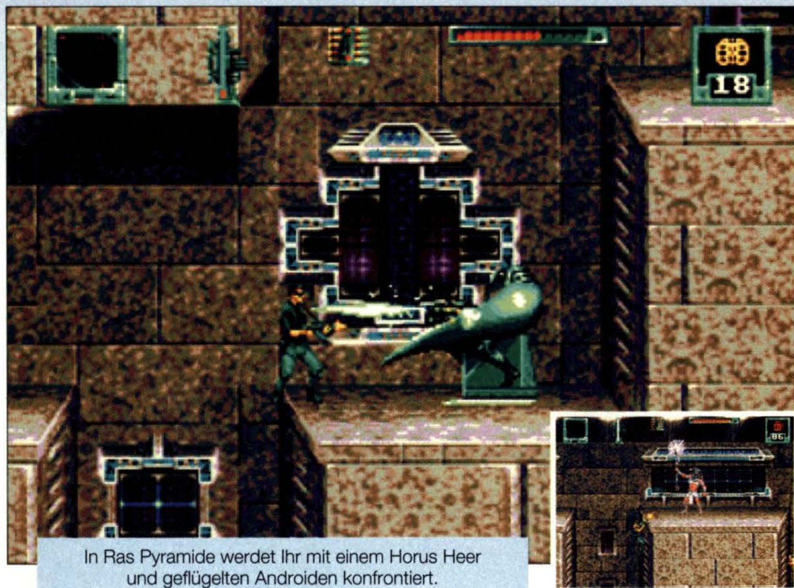
Andere Versionen
Super-Nintendo-Version und Mega-Drive-Modul sind erhältlich und wurden in MAN!AC 12/94 mit 77% bzw. 78% Spielspaß getestet.

Entwickler: Probe, GB

Stargate



Wie seine Horus-Soldaten teleportiert sich der niederträchtige Anubis plötzlich hinter Euch.



In Ras Pyramide werdet Ihr mit einem Horus Heer und geflügelten Androiden konfrontiert.

Seinen größten Kinoerfolg feierte der deutsche Regisseur Roland Emmerich bisher mit dem Action-Inferno "Universal Soldier", in dem sich Dolph Lundgren und Jean Claude van Damme die Kugeln um die Köpfe schossen. Mit "Stargate", seinem viertem Science-fiction-Film, gelang ihm endlich der internationale Durchbruch. Mit Kurt Russel als Colonel O'Neil und James Spader als vertrotteltem Ägyptologen Daniel Jackson schuf Emmerich ein Epos um die außerirdische Abstammung der ägyptischen Hochkultur. Aufwendige Trickeffekte und die mystische Thematik zogen Millionen in ihren Bann.



Nach dem **Kinoerfolg** von "Stargate" schickt Acclaim Colonel O'Neil nun in einem Jump'n'Shoot auf Wüstenexkursion: In drei horizontal scrollenden Welten, darunter öde Wüstenstreifen, muffige Kavernen und die Lehmbauten der Nomadenstadt Nagada, erklärt der US-Army-Offizier dem High-Tech-Gott Ra den Krieg. Während Ihr mit Eurer MG scharenweise Wüstenkäfer, Riesenechsen sowie Ras metallköpfige Handlanger niedermäht, durchkämmt Ihr den Planeten Abydos in traditioneller Manier nach Missionsparametern: Nach einem informativen Schwätzchen mit Kollegen oder Einheimischen verrät nach dem Griff zur Start-Taste Euer Funkgerät das neue Ziel. Ihr durchstöbert unterirdische Höhlen nach Ausrüstungskoffern, versorgt Eure verwundeten Männer mit Med-Packs oder zerstört Kontrollmechanismen in Ras futuristischem Palast. Habt Ihr sämtliche Parameter abgeklappert, erwartet Euch der nächste Abschnitt. Bewirkt anfangs nur ein ausgiebiger Kugelhagel den Transfer Eurer Gegner ins Totenreich, erleichtern Euch später Munitions-Extras das blutige Handwerk: Selbst während des Kampfes gegen Ras Feldherrn Anubis hechtet Ihr regelmäßig ins nächste Depot, um Euch neben Granaten auch großkalibrige Munition, Streugeschosse, eine Schnellfeuerfunktion oder Kühlaggregate zu besorgen. Letztere beugen dem permanenten Waffenausfall durch Überhitzung vor. Außerdem findet Ihr Arzneipakete, Runensteine und Bombenteile: Nur wer alle Runen eingesammelt und die Bombe sichergestellt hat, sieht den vollständigen Abspann.

!

BALLERORGIE • Trotz Sperrfeuer und sichtbarer Kugeleinschläge im Wüstensand fällt das Zielen schwer: Der Riesenkäfer trottet mit schillernden Flügeln unbeeindruckt auf mich zu und hat mich innerhalb von Sekunden massakriert. Erst wenn Euch der Gegner direkt vor das Mündungsfeuer latscht, explodiert er. Auch die zunehmende Intelligenz Eurer Kontrahenten bewahrt die Gefechte nicht davor, zur hirnlosen Ballerei auszuufern. Fans anspruchsvoller und ideenreicher Ballerspiele schreckt das altbackene Sammel-Prinzip und die auf Plattform-Niveau zusammengequetschte Film-Story. Action-Nostalgiker erhalten jedoch trotz eigentümlicher Steuerung einen geradlinigen Shooter mit hübscher Hintergrundoptik und heroischen Musikthemen: Obwohl mich das Spieldesign nicht überzeugte, ballerte ich mich unbeirrt bis in den Endlevel vor.

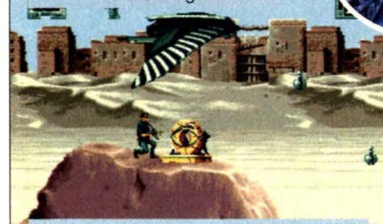




In unterirdischen Höhlen stoßt Ihr auf versteckte Munitionslager.



Nagada: Ihr durchsucht die Nomadenmetropole nach Ras Spionen.



Während Ihr den Öffnungsmechanismus zu einer Höhle aktiviert, bombardieren Euch futuristische Flugmaschinen.



Nicht nur O'Neil kann klettern: Ras beharrliche Eisenschädel verfolgen Euch selbst beim Sprossenkraxeln.



MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	65 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	59%

Geradliniges Jump'n'Shoot mit ordentlicher Technik: Eignet sich durch langweilige Aufsammel-Tradition nur für Fans.

Andere Versionen
Eine Super-Nintendo-Version mit 3D-Flugleveln ist in Vorbereitung.

Entwickler: SNK, J

Super Sidekicks 3





Kleiner Boxkampf gefällig? Der Torhüter stellt sich Euch selbstlos in den Weg – wird sein linker Haken Euren Stürmer aufhalten?



Update-Wahn bei SNK: Nachdem kurz vor der WM '94 mit "Super Sidekicks 2" ein extravaganter Nachfolger zum laschen ersten Teil erschien, wollen die Designer nochmal ein paar Mark abkassieren. "Super Sidekicks 3" ist nämlich kein echter Nachfolger, vielmehr ein Update mit neuen Modi und Mannschaften. Statt 48 Teams warten **64 Nationalmannschaften** auf ihren Einsatz in sechs verschiedenen Turnieren: Neben der obligatorischen Weltmeisterschaft treten die Computer-Sportler zu den Wettbewerben von Europa, Südamerika, Amerika, Afrika und Asien an.

Die Fähigkeiten der einzelnen National-Teams wurden dem WM-Resultat '94 angepaßt – die feurigen Brasilianer befördern den Ball mit genialen Kombinationen ins Tor, während die deutsche Vogts-Abwehr öfter mal hinterherläuft.

Das Spielgeschehen wird von schräg-oben gezeigt, bei weiten Pässen vergrößert sich das Fußballfeld stufenlos zoomend. Sobald sich der ballführende Spieler dem gegnerischen Tor nähert, blinken "Shoot"- oder "Chance"-Signale: Hämmert Ihr bei "Chance" auf den Feuerknopf, wird eine 3D-Frontal-Perspektive eingeblendet, in der Ihr den Ball aus der eigenen Sicht in Richtung Tor zirkelt. Bei "Shoot" versucht der Sportler das Lederei direkt zu versenken. Taumelt ein unvorsichtiger Torhüter getroffen zurück, ist ein Nachschuß nötig.

Läßt sich der Gegenspieler bei seinem Aufbauspiel nicht mit fairen Mitteln stoppen, befördert ihn per Bodyslam oder linkem Haken zu Boden. Geht Ihr Eurem Kontrahenten aber zu vehement an die Wäsche, zückt der Schiedsrichter ein farbiges Kärtchen – vergeßt Ihr im Strafraum Eure Manieren, kann's sogar einen Elfmeter geben.

THE NEXT GLORY
SUPER SIDEKICKS 3
SNK ©1995 SNK CORP. OF AMERICA

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	72 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	85 %

Aktualisierte Version eines hervorragenden Fußballspiels. Eher für Action-Freunde denn für "FIFA"-Taktiker geeignet.

Um 64 Mannschaften für "The Next Glory" zusammenzukriegen, hat SNK ordentlich Atlanten gewälzt. Neben traditionellen Fußballnationen wie Brasilien, Argentinien oder Nigeria sind auch Newcomer (USA, Japan) dabei. Außerdem freuen wir uns über die Teilnahme von Panama (technisch stark), Saudi Arabien, Hong-Kong, Malaysia und Thailand, Singapur, Vietnam, Neuseeland, El Salvador, Guatemala und die Roböl-Kicker aus Iran und Irak. In der Mannschaft von Südafrika treten übrigens fast ausschließlich weiße Kerle mit blonder Mähne an. Seltsam.

FOULSPIEL • "Super Sidekicks 2"-Besitzer aufgepaßt: Für den dritten Teil der Sportspielreihe hat sich SNK kaum etwas Neues einfallen lassen. Spielerisch ist die actionhaltige Sportsimulation mit dem zweiten Teil identisch: Mit der Steuerung seit Ihr schon nach der ersten Spielhälfte bestens vertraut, schlagt gefährliche Flanken und befördert gezielte Eckstöße in den Strafraum. Die beiden Einblendungen über Eurem Kopf mitsamt der alternativen Schuß-Perspektive sorgen zwar für anhaltende Strafraum-Spannung, neue spielerische Kniffe vermisse ich aber schmerzlich. Nicht einmal die Grafik wurde neu gepinselt, lediglich einige Farben und Zwischensequenzen ausgetauscht. Trotz 64 Teams, sechs Turnier-Modi und dezenter grafischer Änderungen sollten sich nur eingefleischte Fußball-Fans oder Neo-Geo-Neueinsteiger für die CD entscheiden.





Vor Spielbeginn könnt Ihr die komplette Mannschaft, einen Einzelspieler, Abwehr oder Angriff aufpeppen.



Im Auswahlmenü werden Stärken und Schwächen jeder Mannschaft grafisch angezeigt


Bei einem direkten Freistoß wird kurz in eine 3D-Perspektive umgeschaltet

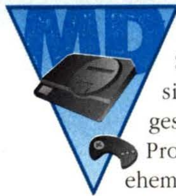


Das gibt Ärger: Allzu harte Fouls werden mit gelber oder roter Karte bestraft.

Andere Versionen
"Super Sidekicks 2" für's Neo-Geo wurde in MAN!AC 6/94 mit 85 Prozent Spielspaß getestet.

Entwickler: Treasure, Japan

Alien Soldier

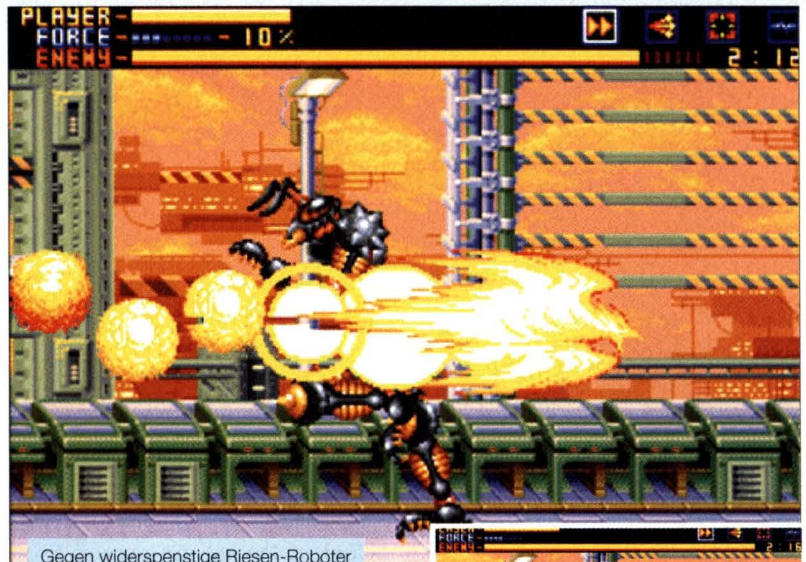


Spielspaß-Experten und Special-FX-Freaks haben sie längst ins Herz geschlossen: Das japanische Programmierteam Treasure, ehemals in Konamis Diensten, beglückt das Mega Drive in regelmäßigen Abständen mit technisch herausragenden Action-Modulen. Bevor sie im Herbst mit "Light Crusader" ihr erstes Action-Adventure vorstellen, machen sie erstmal mit "Alien Soldier" den Probotectoren Konkurrenz.

Satte 25 Levels sind mit schleimigen Aliens bevölkert, die unserem Einzelkämpfer an die Rüstung wollen. Das Abenteuer beginnt mit horizontal scrollenden Spielstufen, die von der Seite zu sehen sind, geizt aber später keineswegs mit ungewöhnlichen 3D-Szenen oder Vertikal-Scrollern. Seid jetzt aufgrund der 25 Levels nicht zu geschockt: Die meisten Abschnitte sind eher kurz denn lang gehalten, weisen aber konsequent einen spektakulären Endgegner auf. Außerdem wiederholen sich Feinde nur ganz selten – für frische Aliens ist gesorgt.

Wenn Ihr zum Wechseln der Extrawaffe ansetzt, erscheint ein Rechteck mit den vier Waffensymbolen, das den Helden umschließt (siehe Bild unten). Während Ihr die Waffen rotiert bzw. anwählt, gebt die Action jedoch weiter. Verliert Ihr bei dieser Prozedur den Überblick, steben empfindliche Energieeinbußen ins Haus.





Gegen widerspenstige Riesen-Roboter hat sich der Teleport im Flammengewand bewährt, denn...


...mit normalen Schüssen ist dem Robo-Panzer nur minimaler Schaden zuzufügen. Obige Energieleiste bestätigt dies.

Bevor Ihr im unwirtlichen Universum tüchtig aufräumt, solltet Ihr Euch mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut machen. Es hat durchaus einen Sinn, wenn die **Steuerung** vor Spielbeginn in einem Extra-Menü erklärt wird. Der Held kann nicht nur laufen, ballern und hüpfen: Auf Knopfdruck schwebt er in der Luft und zischt dann mit Extra-Power zur gegenüberliegenden Seite. Kreuzt er dabei ein feindliches Wesen, hat dieses unter dem Kraftakt zu leiden. Außerdem könnt Ihr mit der Kombination "Joypad nach unten & Knopf A drücken" den Feuer-Modus ändern. Mit weißer Rüstung orientiert sich die Schußrichtung an den Joypad-Kommandos, ein Held mit goldener Rüstung behält die anfangs gewählte Schußrichtung konsequent bei.

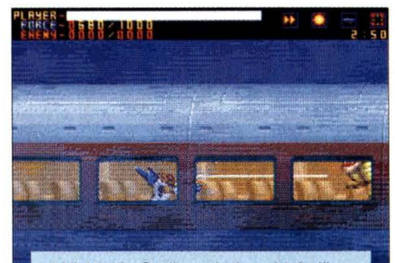
Der eigentliche Knackpunkt, ob Euch Erfolg oder Mißerfolg beschieden ist, liegt jedoch in der Waffenaus- und -anwahl. Vor Spielbeginn wählt Ihr aus sechs unterschiedlichen Feuersystemen: Zwei Laserwaffen, ein Flammenwerfer,



VERWIRREND • Was habe ich mich auf diesen neuen Treasure-Titel gefreut: Ein "Probotector"-Verschnitt von den Special-FX-Meistern. Die Ernüchterung kam jedoch schneller als ein Laserfeuer: Anders als Kollegen Olli nerven mich die unübersehbaren Mankos ziemlich. Die viel zu große Spielfigur trampelt durch ein hektisches Jump'n'Shoot ohne spielerische Feinheiten. Tonnenweise High-End-Grafik, aber keine coolen Endgegner-Taktiken, verzwickte Level-Layouts oder inhaltliche Überraschungen. Das unnötig komplizierte Extra-Anwahl-System kostet "Alien Soldier" zudem Sympathien: Entweder nimmt man viermal dieselbe Waffe oder man geht in dem pausenlosen Laser-Gewitter chancenlos unter – verzweifelt auf der Suche nach der passenden Wumme. Grafik & Special FX sind vom Allerfeinsten, das Spiel herum das bislang schlechteste Treasure-Produkt.



Aus den Wolken taucht urplötzlich ein drachenartiges Alien auf, das unser Held mit seinem Flammenwerfer erwartet.


Nicht alle Optiken sind spektakulär: Auf der Bahnfahrt zum Drachen-Showdown (links) passiert nicht viel.


Rette sich wer kann: Aus den Tiefen außerirdischer Flußläufe schält sich der Mutanten-Fisch.


Zur Abwechslung fliegt Ihr einen Schacht hinauf: Begleitet werdet Ihr von einem beflügelten Alien, das anschließend von der gierigen Spinne vernascht wird (Bild ganz oben).

Lenkraketen, Streuschuß und das Standard-MG des 21sten Jahrhunderts stehen zur Verfügung. Vier der sechs Extras dürft Ihr zur Alien-Hatz mitnehmen und während des Kampfes auf Knopfdruck wechseln. Dazu drückt Ihr Knopf A und schon erscheint ein Viereck mit dem Waffensymbol-Quartett, das um den Körper des Helden rotiert. Aktiviert ist jeweils das Icon, das sich direkt über seinem Kopf befindet.
Erschreckenderweise habt Ihr nur ein Leben: Ist Eure Energie verbraucht, donnert der "Game Over"-Schriftzug über den Bildschirm. Danach seht Ihr in einer umfassenden Tabelle, wie erfolgreich Ihr einzelne Levels überstanden habt, mit detaillierten Angaben über Verweildauer und Laser-Effektivität.
P.S.: Verspäteter Aprilscherz aus Japan: Die beiden Schwierigkeitsgrade wurden von Treasure mit "superhard" & "supereasy" betitelt...

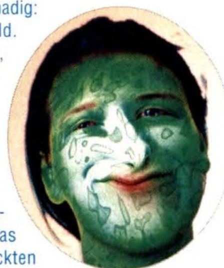

Drei Schnappschüsse aus den ersten beiden Levels: Links der Premieren-Obermotz, daneben zwei Beispiele für "ganz normale" Feindformationen.


Kopfüber bahnt sich der "Alien Soldier" seinen Weg durch die Wasserwelt: Ein Laser hält ihm die Feinde vom Leib.

Die Zukunft wird uns mehr Treasure-Spiele als je zuvor bringen. Als nächster 16-Bit-Titel erscheint im Herbst das "Zelda"-inspirierte Action-Adventure "Light Crusader", danach dürften schon bald die ersten 32-Bit-Werke auf den Markt kommen. Treasure entwickelt sowohl 32X-Software als auch Saturn-Spiele. Nintendo- oder Sony-Fassungen der Treasure-Hits wird es in absehbarer Zeit nicht geben.

!

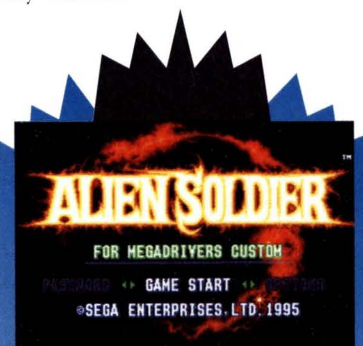
FEUERFEST • Beim ersten Anspielen wirkte "Alien Soldier" etwas madig: Mega-Drive-typisches Grafik-Design und ein zu großer Baller-Held. Habt Ihr jedoch die Specials – besonders den Teleport – intus, kommt Freude auf: Blitzschnell könnt Ihr den Geschossen und Gegner-Attacken ausweichen, der Weg in die höheren Levels ist frei. Dort erwartet Euch dann nicht nur stures "Nach-rechts-Gelatsche", sondern flottes "Hin-und-her-Gehangele". Die Waffen-Auswahl ohne Action-Stop ist etwas unglücklich geraten, nach kurzer Spielzeit habt Ihr jedoch eine Lieblingswaffe, mit der Ihr Euch ausgiebig eindeckt. Mich fesselt "Alien Soldier" durch seine abwechslungsreichen, da kurzen Levels und gnadenlose Baller-Action. Was mir bei dem Spiel noch fehlt, ist der Forscher-Kick: Nach versteckten Levels und Bonusräumen abseits des Weges sucht Ihr vergeblich.





Vor Spielbeginn wählt Ihr aus sechs Waffen, von denen Ihr vier Stück ins Marschgepäck steckt.

Die komplexe Steuerung verspricht taktisch inspirierte Action, entpuppt sich jedoch als verwirrend bis nervig.



MBIT 32 · CODE · ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	87 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	68 %

Verwirrendes Action-Inferno mit genialen Optiken und sensationellen Special-FX. Spielerisch jedoch ohne Überraschungen.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.



Entwickler: Neon, Deutschland

Mr. Nutz 2



Hühnerschießen vor bewölkter Kulisse: Gegen einen Stern geben Geister gerne den Eintritt zur Bonusrunde frei.



Nutz kommt kaum zur Ruhe: Das Federvieh installiert regelmäßig neue Glucken-Stützpunkte (rechts).

Zwischen den Jump'n'Run-Sequenzen steuert Ihr das Eichhörnchen über eine Karte: Ihr hört das aufgeregte Gegackere von Hühnerspionen in Buschverkleidung, plündert Schatztruhen oder haltet ein Schwätzchen mit einem hilfsbereiten Tier. Habt Ihr eine mit Wimpel gekennzeichnete Hühnerbasis gefunden, wird in die Seitenansicht gewechselt.

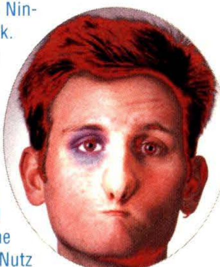


Friedliebende Karnickel und unbescholtene Gespenster können sich nicht mehr furchtlos auf ihrem Inselreich tummeln: Die Weltraumhühner haben eine Invasion gestartet und stehen dicht davor, ihren irdischen Opfern den Sauerstoffvorrat abzusaugen. Zu diesem Zweck verschandelt das Hühner-Imperium die malerische Jump'n'Run-Landschaft mit einer Basis nach der anderen. Als animalische Heldennummer schlüpft Eichhörnchen Nutz ohne Zögern in die weißgeputzten Turnschuhe und sucht aus der Vogelperspektive nach den geheimen Niederlassungen der Besetzer. In simpler **Adventure-Umgebung** hält er informativen Plausch mit seinen tierischen Leidensgenossen und stockt sein Extra-Repertoire auf. Wimpel kennzeichnen die Geheim-Stützpunkte der außerirdischen Macht: Nach den vogelperspektivischen Reisen im Inselarchipel rast Ihr durch seitwärts scrollende Jump'n'Run-Level.

Setzte der erste Teil auf beschauliche Geschwindigkeit und verzwickte Gegnerformationen, fährt "Mr. Nutz 2" im Kielwasser des "Sonic"-Rennboots: Die verschachtelten Level fungieren nicht als geradlinige Hüpf-Kost, sondern als Bonus-Sammelstelle. Eure aufgeregt umherflatternden Widersacher zeigen sich nur selten und lassen nach der Kollision mit Eurem Schuhwerk oder einem zuvor aufgesammelten Schutzschild schnell Federn.

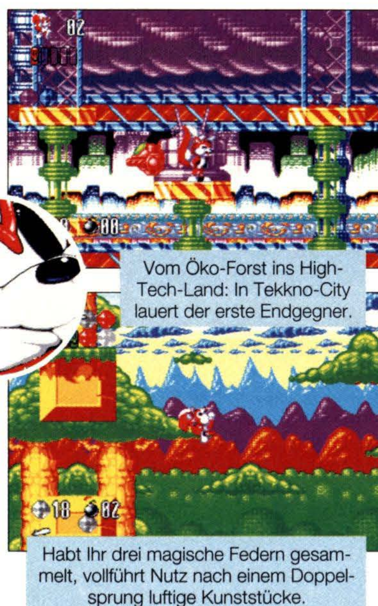
In andere Jump'n'Run-Welten, wie optisch verschwommene Unterwasserreiche oder verfallene Inka-Metropolen, gelangt Ihr erst nach Zerstörung sämtlicher Stationen.

FLITZHÖRNCHEN • Trotz überhöhtem Schwierigkeitsgrad war das Nintendo-"Mr. Nutz" ein charmantes Jump'n'Run mit niedlicher Grafik. Zwar offeriert der zweite Teil das ersehnte Paßwort und schont den Hüpf-Laien mit einem zahmeren Schwierigkeitsgrad, doch die Klasse seines Vorgängers erreicht er nicht: Fetzige Musikstücke und komplexes Parallax-Scrolling verblassen angesichts des öden Levelaufbaus, die Erkundungsmärsche im Simpel-Adventure-Look ringen erfolglos um das Interesse der verwöhnten Spielergemeinde. Auch Nutz´ Flugkunststücke stimmen skeptisch: Bevor Ihr dem Sprite einen müden Gleitflug entlockt, sind Eure Finger ums Joypad verknotet. Schade: Nutz flitzt durch eine riesige, innovationsgeladene Spielwelt unbeholfen an jeglicher Zielgruppe vorbei: Für Junior ist Nutz zu komplex, für seriöse Hüpfer zu unausgereift und kindisch.





Andere Inseln und Welten erreicht Ihr per Floß oder Teleporter (unten).



Vom Öko-Forst ins High-Tech-Land: In Tekkno-City lauert der erste Endgegner.

Habt Ihr drei magische Federn gesammelt, vollführt Nutz nach einem Doppelsprung luftige Kunststücke.

MR. NUTZ 2

MBIT 8 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	64 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	58%

High-Speed-Jump'n'Run mit Adventure-Einlagen: Niedlich-Held Nutz wurde zur unausgegorenen "Sonic"-Kopie degradiert.

Andere Versionen
Der Super-Nintendo-Vorgänger wurde in Ausgabe 4/95 mit 70 Prozent Spielspaß getestet.

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

SUPER NINTENDO (Entertainment System) – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	85,00	139,90
ST. FIGHTER TURBO	25,00	54,90
MARIO ALLSTARS	15,00	39,90
ZOMBIES	15,00	39,90
PARODIUS	15,00	39,90
KING OF DRAGONS (U.S)	25,00	54,90
NHLPA 93	15,00	39,90
S. METROID	35,00	69,90
JURASSIC PARK	25,00	54,90
POCKY N ROCKY	25,00	54,90
WORLD CHAMP. SOCCER	25,00	54,90
MEGAMAN X	25,00	54,90
MYSTICAL NINJA	25,00	54,90
PILOT WINGS	15,00	39,90
ULTIMA II (U.S.)	35,00	69,90
WING COMMANDER (U.S.)	10,00	29,90
YOUNG MERLIN	35,00	69,90
MUSYA (U.S.)	15,00	39,90
E V O (U.S.)	25,00	54,90
S. TURRICAN	25,00	54,90
MYSTIC QUEST	25,00	54,90
SUPER GAMEBOY	35,00	69,90
BATTLECARS (U.S)	25,00	54,90
ART OF FIGHTING	25,00	54,90
SPIKE MC FANG (U.S.)	45,00	79,90
TURTLES T. FIGHTERS (U.S.)	35,00	69,90
ACTRAISER 2 (U.S.)	10,00	29,90
FLASHBACK	25,00	54,90
FINAL FIGHT 2 (U.S.)	25,00	54,90
WWF ROYAL RUMBLE	25,00	54,90
ZELDA	25,00	54,90
JAPAN SPIELE	10,00	29,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	80,00	139,90
MEGA DRIVE I+PAD	70,00	129,90
LEMMINGS	20,00	49,90
HAUNTING	20,00	49,90
RISE OF THE ROBOTS	40,00	69,90
JAMES POND 3	20,00	49,90
GRANDSLAM TENNIS	10,00	29,90
JOHN MADDEN 93	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90
SONIC SPINBALL	30,00	59,90
SONIC 2	20,00	49,90
LANDSTALKER	40,00	69,90
MEGA BOMBERMAN	50,00	79,90
EARTHWORM JIM	50,00	79,90
PGA EUROPEAN GOLF	15,00	39,90
FIFA SOCCER 95	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SEGA MEGA CD – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD II (DT.)	185,-	299,90
MICROCOSM	30,00	59,90
THUNDERHAWK	30,00	59,90
SONIC	20,00	49,90
ROBO ALESTE	10,00	29,90
MYSTERY MANSION	40,00	69,90
W W F	30,00	59,90
BATMAN RETURNS	20,00	49,90
REVENGERS OF VENGANCE	20,00	49,90
F1- BEYOND THE LIMIT	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	30,00	59,90
WONDERDOG	20,00	49,90
CYBORG (JAP)	10,00	29,90
NIGHT TRAP	30,00	59,90
CDX ADAPTOR	30,00	59,90
PUGSY	20,00	49,90
SILPHEED	20,00	49,90
NHL 94	30,00	59,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO – GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL	500,-	749,-
3 DO RGB	550,-	799,-
SPACE SHUTTLE	20,00	54,90
BURNING SOLDIER	30,00	64,90
NOVASTORM	50,00	84,90
BATTLECHESS	40,00	74,90
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	74,90
ST. FIGHTER TURBO	40,00	74,90
EA FIFA SOCCER	50,00	84,90
MEGA RACE	40,00	74,90
THE HORDE	30,00	64,90
STELLAR 7	20,00	54,90
CRIME PATROL	50,00	84,90
GEX	50,00	84,90
THEME PARK	50,00	84,90
DEMOLITION MAN	50,00	84,90
NEED FOR SPEED	50,00	84,90
STARBLADE	50,00	84,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

SONY PLAYSTATION – NEU

	VERKAUF
PLAYSTATION RGB (Ohne Spiel)	1249,90
MOTOR TOON	179,90
TOSHINDEN	179,90
HOT BLOODED FAMILY	209,90
CYBER SLED	179,90
COSMIC RACE	199,90
RAIDEN PROJECT	199,90
TAMA	169,90
MAJAN STATION	179,90
PARODIUS EXTRA	169,90
PLAYSTATION PAD	79,90
MEMORY CARDS	69,90

WEITERE TITEL AUF LAGER

NEO•GEO CD – NEU

	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE (OHNE SPIEL)	949,90
SIDEKICKS 2	99,90
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	79,90
STREET HOOP	139,90
WINDJAMMERS	129,90
WORLD HEROES 2 JET	129,90
VIEWPOINT	129,90
KING OF FIGHTERS 94	139,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	149,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

PHILIPS CD-i – NEU

	VERKAUF
CDI-550 MIT IMPEG & 7TH GUEST	999,90
CDI-450 OHNE IMPEG & SPIEL	699,90
SPIELFILME	39,90
MUSIK VIDEO CD'S	39,90
INCA	99,90
KETHER	99,90
VOYEUR	99,90
SPACE ACE	99,90
DIMO'S QUEST	69,90

DIE NEUERSTEN TITEL STÄNDIG AUF LAGER

SUPER NINTENDO (Entertainment System) – NEU

	VERKAUF
LEMMINGS II	..79,90
CANNON FODDER	119,90
N B A TOURNAMENT	119,90
GHOUL PATROL	99,90
MICKEY MANIA	89,90
WILD SNAKE (U.S.)	99,90
VORTEX FX	119,90
DINO DINI SOCCER	99,90
DESERT FIGHTER	89,90
HERR DER RINGE	99,90
CLAY FIGHTERS 2	129,90
SUPERMAN (DEATH & RETURN)	89,90

VIELE NEUE TITEL IM ANGEBOT AUF LAGER

SEGA MEGA DRIVE & 32 X – NEU

	VERKAUF
32 X AUFSATZ	369,90
32 X SPIELE AB:-	119,90
HAVOC	89,90
DYNAMITE HEADDY	89,90
SONIC & KNUCKLES	79,90
DINO DINI SOCCER	109,90
DARK WATER	69,90
ZERO TOLERANCE	39,90
AERO THE ACROBAT 2	124,90
MIGHTY MAX	99,90
LEMMINGS 2	89,90
JURASSIC PARK 2	99,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

Panasonic 3DO – NEU

	VERKAUF
SHOCK WAVE 2	129,90
SYNDICATE	109,90
CORPSE KILLER	119,90
FLASHBACK	119,90
JAMMIT STREETBALL	109,90
BATTLECHESS	109,90
WAY OF THE WARRIOR	109,90
CREATURE SHOCK	129,90
THEME PARK	129,90
3DO PANASONIC PAL MIT SPIEL	999,90
3DO GOLDSTAR NTSC (MIT 4 SPIELE)	990,00
NTSC / PAL UMWANDLER	139,90

NEUHEITEN STÄNDIG AUF LAGER

SONSTIGES

	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE GEBRAUCHT	299,90
SNK GEBRAUCHTE NEO GEO SPIELE AB,-	59,90
GAMEBOY GERÄT GEBRAUCHT	59,90
GAME GEAR MIT SPIEL GEBRAUCHT	99,90
ATARI JAGUAR PAL MIT SPIEL NEU	569,90
SEGA SATURN MIT VIRTUA FIGHTER	1399,90
SEGA SATURN CONTROL PADS AB,-	109,90
PC CD ROM SPIELE NEU AB,-	39,90
PC SOUND CARD	209,90
PC 3DO BLASTER CARD	699,90
PC GRAVIS PHOENIX STICK	249,90
NETZTEIL 220V AUF 110V	49,90

WEITERE TITEL & ZUBEHÖR AUF LAGER

VERSAND & LADEN
0541 - 66016 / 66017

HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX.: 0541-66015

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel.Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto.Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen :

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 24 Std per Post-NN.

Versandkosten :

Porto (Inland) : 6,- DM + 6,- DM Nachnahme (Post)
Porto (Ausland) : 15,- DM nur gegen VORKASSE
Sondereilzustellung (Inland) : per Nachnahme 18,50 DM
Bestellungen über 250,- DM Porto frei
Bestellungen über 300,- DM Porto & Nachnahme frei

ANKAUF HINWEISE FÜR SPIELE :

Gameboy & Game Gear: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 5,-DM

Super Nintendo: Spiele ohne Anleitung und Verpackung 10,- DM. Spiele ohne Verpackung oder Anleitung -15 DM von Ankaufspreis. Japanische Spiele 10,- DM, und U.S. Spiele werden je nach Titel -15,-DM weniger bezahlt

METROPOLIS
WIE FÜHREN ZUBEHÖR FÜR ALLE KONSOLEN

STÄNDIG ALLE NEUHEITEN (AUCH IMPORTE) AUF LAGER

Komplette Preisliste gegen 2,- DM in Briefmarken anfordern

Öffnungszeiten :

Mo.- Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr La. Do. 10.00 bis 20.00
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr La. Sa. 10.00 bis 16.00

SEGA SATURN · GAME GEAR · NEO•GEO · GAME BOY · PC CD-ROM · ATARI JAGUAR

BESTELLFORMULAR

METROPOLIS
Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH
NATRUPERSTR. 20 49076 OSNABRÜCK
TEL.: 0541-66016/17 FAX.: 0541-66015

NAME
STRASSE
PLZ
ORT
TEL.

Kunden Nr.
Nachnahme ☐
Bar ☐
Euroscheck ☐
Karte Nr.
gültig bis
Vorbestellung Bestellung ☐
DT. ☐ U.S. ☐ U.K.(PAL) ☐

BEI NICHT VOLLJÄHRIGEN, BITTEN WIR UM DIE UNTERSCHRIFT EINES ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN.

UNTERSCHRIFT

Bitte Hier entlang Ausschneiden

Spiel Titel	Syst.	Preis DM
Porto 6,- DM		DM
Nachnahme 6,- DM		DM
Gesamt Betrag		DM

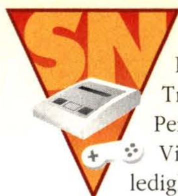
Ab 250,- DM Porto frei Ab 300,- DM Porto & NN frei

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Import gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.

Entwickler: Human, Japan

The Firemen





Lokführer, Cowboy, Fußballprofi: Fast alle Traumjobs männlicher Pennäler wurden bislang als Videospiel aufbereitet, lediglich die Feuerwehrmann-Fantasien konnten noch nicht befriedigt werden. Human gibt Euch nun "The Firemen" ans Joypad, das eine chemische Fabrik in Schutt und Asche legt. Als Vorbild-Löscher Pete Grey seid Ihr auserkoren, in das flammende Inferno einzudringen und sechs Missionen innerhalb des Gebäudes zu erfüllen. Euch zur Seite steht Kumpel Danny, der selbstständig mitlöscht, verschlossene Türen öffnet und hilfreiche Tips beisteuert. In fast jedem Raum züngeln Flammen, die Ihr entweder mit einem gradlinigen Wasserstrahl aus der Ferne bekämpft oder im Nahgefecht von oben herab ausradiert. Beide Löschvarianten haben Vor- und Nachteile und lassen sich nicht auf alle Feuerarten oder brutzelnde Gegenstände anwenden. Um dem Charakter eines Videospiels zu entsprechen, wird jede Mission von einer "Oberflamme" abgeschlossen, die erst nach einem Hektoliter Wasser als gelöscht gilt. Wasserbomben, die unterwegs herumliegen, helfen in aussichtslosen Situationen und lassen sich als Wasserstrahl-Power-Ups mißbrauchen. Um das Spiel zu gewinnen, müßt Ihr nicht jede Flamme in jedem Raum beseitigen (dafür winken am Ende eines Levels lediglich Bonuspunkte). Allerdings lohnt es sich, durchdrehende Hilfsroboter zielstrebig zu "löschen" (sprich: zu eliminieren), um sich danach anderen **Gefahren** zu widmen: Heizungsrohre bersten auseinander, der Boden unter Euren Füßen explodiert und hinter manchen Türen lauert ein "Backdraft" (Hitzerückstau mit Explosionsgefahr). Es versteht sich von selbst, daß eine Feuerberührung Lebensenergie kostet, daß ein paar Continues zur Verfügung stehen und – Wunder der Technik – daß der Wasserstrahl nie versiegt, obwohl die Feuerwehrmänner völlig schlauchlos durch die Gegend latschen.



Am unteren Bildschirmrand erhalten Danny und sein Kumpel Nachrichten von ihren Kollegen. Der wenige Text wurde ordentlich ins Deutsche übertragen.

Drei heikle Situationen haben wir für Euch herausgepickt. Zunächst kippen zerstörte Rohre von der Wand, anschließend ist das Sichtfeld der Löschakrobaten kreisförmig eingeschränkt und schließlich stellt sich eine Megaflamme in den Weg, die die erste Mission abschließt.







SCHWELBRAND • Mal was anderes: Auf der Suche nach neuen Spielideen hat Human Lunte gerochen. Statt Laser, Maschinengewehr oder Magenschwingern verteidigen sich die 95er-Helden mit einem Wasserschlauch. Allerdings hätten sich die Programmierer konzeptionell etwas mehr als ein einziges brennendes Hochhaus und ein halbes Dutzend unterschiedliche Flammen-Konfigurationen einfallen lassen sollen. Der Spielverlauf brutzelt auf niedriger Flamme vor sich hin ohne jemals ins Kochen zu geraten. Allein das dramaturgisch sinnvolle D-Netz-Geplauder mit den Kollegen sorgt für ein wenig Abwechslung. Und warum wird der zweite Feuerwehrmann vom Computer und nicht von einem menschlichen Spieler gesteuert? Ein solides, aber enttäuschend unspektakuläres Actionspiel mit ganz dezentem Adventure-Touch.





Die brennenden Allzweckroboter (links Mitte & rechts oben) laufen Amok: Eine kalte Dusche wirkt Wunder.



Die Ventilatoren pusten Danny zeitweise nach unten. Leider wird durch den Luftstrom auch das Feuer angefacht.



Wenn aus den Rohren Flammen schlagen, krabbeln die tapferen Feuerwehrmänner auf allen Vieren weiter.



Nicht nur das Feuer ist zu bekämpfen, in dem Gebäude warten eine Handvoll Verletzte auf ihre Rettung.



MBIT 8 | D | ab 6 Jahren

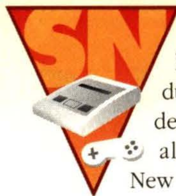
HERSTELLER	HUMAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	60 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	58%

Leidlich spannendes "Backdraft"-Drama mit nur einem Schauplatz: Kaum Abwechslung, keine Faszination.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

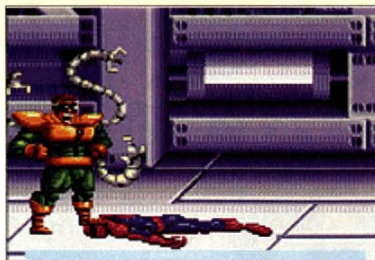
Entwickler: Western Technologies, USA

Spider-Man





Marvel-Held Spider-Man hat mächtig Ärger am dünnen Spinnenhals: Nach der kollektiven Knastflucht aller Super-Ganoven von New York bedrohen siebzehn schräge Muskelprotze die Menschheit. Jeder der Übeltäter hat sich ein fieses Level zusammengeschustert, um Spidy die Wieder-Einbuchtung möglichst schwer zu gestalten. Unser Held rüstet ebenfalls auf und pfeift seine Kumpels von den Fantastic Four zusammen, um gemeinsam die Schurken ins Kittchen zu verfrachten. Ruft Ihr Human Torch, Invincible Woman, Mr. Fantastic oder Thing zur Hilfe, unterstützen sie Euch mit Trommelfeuer, Energie-Schild, Munitions-Nachschub oder übermenschlichen Muskelspielen. Seid Ihr auf Euch allein gestellt, vermöbelt Ihr Eure Gegner mit geballtem Prügel-Know-How (zwei verschiedene Schläge). Jedes Level ist ein Labyrinth in mehreren Etagen und Ebenen, Schalter und imaginäre Lichtschranken öffnen den Weg zum Levelboß. Reichlich verteilte Energie-Rationen und Extrawaffen helfen Euch im Kampf. Je nach Bösewicht springt und hangelt Ihr durch stählerne Industrie-Komplexe, muffige Stadt-Kloaken und verfallene Straßenschluchten. Kampf-Roboter, Heckenschützen, Bunsenbrenner und Säurebäder trachten Euch nach der Lebensenergie, Falltüren und Todeszellen rauben Euch gleich ein ganzes Spinnenleben. Mit Eurem Netz-Strahler hangelt Ihr jedoch über die gemeinen Fallen hinweg, falls Euer Held nicht versehentlich das Seil losläßt. Am Level-Ende warten unter anderem Beetle, Lizard, Rhino und natürlich Euer alter Feind Venom, um Euch mit ihrer vorgefertigten Taktik in den Heldenhimmel zu befördern. Erst wenn Ihr sie besiegt habt, dürft Ihr zum Level-Ausgang zurückmarschieren - kein leichtes Unterfangen, habt Ihr doch alle Energie-Rationen bereits auf der Anreise eingesammelt. Falls Euch die mächtigen Marvel-Finsterlinge alle Spinnen-Beine ausgerissen haben, dürft Ihr dank Continue beim Level-Anfang noch einmal beginnen.



Eure Kampftaktik gegen alle Endgegner: Hinrennen, 'reinkloppen und hoffen, daß der Miesling zuerst schlappmacht.



Hartes Leben in der Marvel-Metropole: Faire Gegner und schlaue Rätsel könnt Ihr an Euren acht Beinen abzählen.

Auf Spielkonsolen ist Spidy weniger erfolgreich als in seinen Comic-Abenteuern. Lediglich das erste Abenteuer auf dem Mega Drive bot dem Marvel-Fan annehmbare Spiel-Verhältnisse. Auf dem Game Boy gehörte Spider-Man zu den ersten Hüpf-Pionieren, langweilte aber mit eintönigen Marsch-Sequenzen und einschläfernden Fassaden-Klettereien.



VERHEDDERT • Daß einem Super-Helden nicht immer ein Superspiel gegönnt wird, beweist auch "Spider-Man": Die Gegner eröffnen das Feuer noch bevor sie auf dem Bildschirm erscheinen, Türen lassen sich erst öffnen, wenn Ihr eine bestimmte Stelle im Level passiert habt – welche, wird Euch nicht verraten. Eure Gegner sind popelig animiert, unberechenbar und meist nur mit einem Kamikaze-Angriff zu beseitigen. Die Levelbosse folgen einer streng vorgegebenen Taktik und sind meist mit sturem Faust-Dauerfeuer zu besiegen. So simpel Eure Angriffsmöglichkeiten, so verwirrend ist die Steuerung: "Im Sprung R gedrückt halten und in Kraxel-Richtung lenken" macht leichtfüßige Superhelden-Ausflüge zumindest auf dem Super Nintendo unmöglich. Auf dem Sega läßt sich Spidy leichter kontrollieren und bringt Euch dadurch einen Hauch mehr Spielspaß fürs Geld.

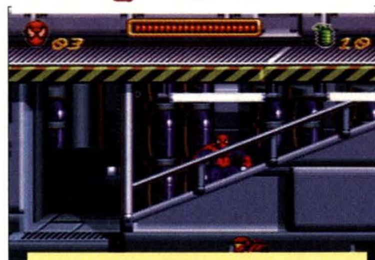


MBIT 16 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	62 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	49 %

Der Sega-Spiderman bietet durch seine vielfältigen Kraxel-Möglichkeiten mehr Spielspaß als auf dem Super Nintendo.





Die Nintendo-Spinne ist größer als ihr Sega-Kollege, kann aber leider nur mittels komplizierter Tasten-Kombination...



...an Wänden und Decken entlangkrabbeln. Beide Varianten (Bild: Mega Drive) verlassen sich auf ihre klebrigen Netze.

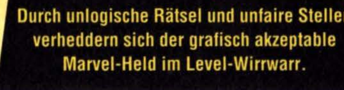




MBIT 16 — ab 6 Jahren







HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	61 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	45 %

Durch unlogische Rätsel und unfaire Stellen verheddern sich der grafisch akzeptable Marvel-Held im Level-Wirrwarr.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Factor 5, D • Produzent: Julian Eggebrecht • Design: Kalani Streicher (LucasArts), Thomas Engel, Julian Eggebrecht, Willi Bäcker • Programmierung: Sven Meier, Willi Bäcker • Grafik: Jon Knoles (LucasArts), Andreas Escher • Sound: Rudi Stember, Chris Hülsbeck

Indiana Jones Greatest Adventures



Kein halbes Jahr nach seinem Nintendo-Auftritt wagt sich Indy auf das Mega Drive: Der Peitschen-Pistolero durchstreift dieselben Levels, von den traditionellen 2D-Szenen (über 20 Zonen) bis zu den drei Mode-7-Abschnitten. Auch die Zwischenbilder sind mit von der Action-Partie (farbenfroh im Interlace-Modus). Die einzelnen Spielstufen spiegeln die Geschichte der drei Kinovorlagen wieder, die Gegner weist Indy mit Fäusten, Peitsche, Pistole und Handgranaten in die Schranken. Auto-Scrolling, versteckte Bonuskammern sowie einige knifflige "Castlevania"-Einlagen lockern das Jump'n'Shoot auf.

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	78 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	79 %

Technisch und grafisch bemerkenswertes Jump'n'Shoot mit vielen Levels, prima Spieldesign & pfiffiger Steuerung.



In wenigen Augenblicken steht das Haus in Flammen. Indy muß nach oben entkommen.



TRIPLE-PACK • Alle Achtung, die Mega-Drive-Umsetzung steht der Super-Nintendo-Fassung kaum nach. Wir vermissen lediglich den Surround-Sound (dafür hören wir ein paar Songs mehr) und einige Farben bei den Hintergrundoptiken. Spielerisch gibt sich Mega-Indy keine Blöße: An die 30 unterschiedliche Levels bieten Sega-Spielern actiongeladene Jump'n'Run-Kost, die grafisch vorzüglich aufbereitet wurde – Insbesondere die 3D-Szenen kommen gut. Genre-Fans können bedenkenlos zugreifen und sich eine der besten Kinoumsetzungen sichern.

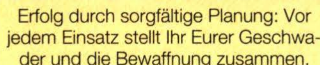
Game over? Sean Connery blickt Euch fragend an und stellt eine Handvoll Continues zur Verfügung. Optisch sieht sein Konterfei ziemlich beeindruckend aus.

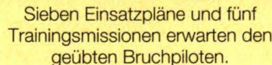


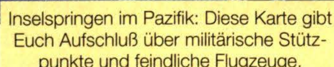
Andere Versionen
Das Super-Nintendo-Original wurde in MAN!AC 11/94 mit 79 Prozent Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: William B. McCormick • **Design:** Mike Ormsby, Steve Coleman & Kirt Lemons • **Programmierung:** Steve Coleman • **Sound:** Craig Utterback & Christopher Barker

Carrier Aces

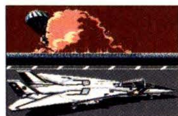

Erfolg durch sorgfältige Planung: Vor jedem Einsatz stellt Ihr Eurer Geschwader und die Bewaffnung zusammen.


Sieben Einsatzpläne und fünf Trainingsmissionen erwarten den geübten Bruchpiloten.

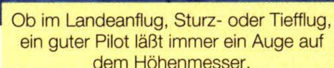

Inselspringen im Pazifik: Diese Karte gibt Euch Aufschluß über militärische Stützpunkte und feindliche Flugzeuge.

Videospiel-Kenner erinnert "Carrier Aces" an Konamis "Top Gun 2" für das NES: Trotz Split-Screen waren in dem 8-Bit-Spiel Loopings möglich und die Gegner erwiesen sich mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad als immer cleverer.





Wir befinden uns im Jahr 1943, Japan befindet sich im Krieg mit den Vereinigten Staaten. Als amerikanischer Steuerknüppel-Held oder als fernöstlicher Kamikaze-Pilot führt Ihr Eure Todes-Schwadron gegen den Computer oder einen menschlichen Widersacher. Nachdem Ihr Eure Staffel aus acht Flugzeugen zusammengestellt und mit Raketen, Bomben und Torpedos ausgerüstet habt, bestimmt Ihr auf der Karte Euer Einsatzgebiet. Ihr wählt ein Flugzeug Eurer Staffel und findet Euch mitten im Kampfgeschehen wieder; langwierige Anflüge, wie in Flugsimulationen üblich, entfallen. Während Euch Granaten und Flak-Projektile um die Ohren pfeifen, heizt Ihr im Split-Screen todesmutig auf Euer Ziel-Objekt zu. Durch den geteilten Schirm behaltet Ihr gleichzeitig die Aktionen Eures Gegners im Auge. Je nach Mission jagt Ihr Euren Feind mit knatternden MGs durch die Lüfte, bombardiert Stützpunkte und Flugzeugträger oder düst im Tiefflug auf einen Kreuzer zu, um ihn mit einem Torpedo zu versenken. Der ambitionierte Pilot achtet dabei auf den Höhenmesser, um nicht ins Wasser zu platschen oder auf einer Insel zu zerschellen. Schmiert Ihr vor dem Sieg ab, rollt das nächste Flugzeug auf die Startbahn. Habt Ihr Eure Aufgabe erfüllt, knattert Ihr zum Flugzeugträger zurück, um dort Eure Flug-Künste unter Beweis zu stellen: Jedes Staffel-Mitglied muß vorschriftsmäßig auf der Landebahn aufsetzen, ein hilfreicher Fluglotse weist Euch beim Anflug ein. Leider könnt Ihr Eure Heldentaten weder per Batterie noch per Paßwort verewigen – notiert Eure Abschüsse mit dem Bleistift.


Ob im Landeanflug, Sturz- oder Tiefflug, ein guter Pilot läßt immer ein Auge auf dem Höhenmesser.

HECKSCHADEN • "Carrier Aces" macht auf den ersten Blick einen flotten Eindruck: Ihr befindet Euch sofort mitten im Kampfgeschehen, trotz der ruckartigen Annäherung Eurer Gegner steuert sich Euer Flugzeug flüssig. Die Gegner-Intelligenz läßt jedoch zu wünschen übrig: Verfolgt Ihr einen Feind, fliegt er Euch mit Leichtigkeit davon und setzt sich mit einer nicht nachvollziehbaren Schleife hinter Euch. Nach wenigen Kämpfen kennt Ihr Euch aus und fliegt konsequent gegen die Sonne - mit dem Heckgeschütz ist der Gegner nun kein Problem mehr. Heiße Gefechte erlebt Ihr nur im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Kumpel. Für Super Nintendo-Verhältnisse ist die rucklige Grafik annehmbar, Polygon-verwöhnte Simulator-Freaks lassen das Modul jedoch achtlos liegen. Militärische Marschmusik und digitalisierte Funksprüche werden dem Kriegsszenario gerecht.




Drei verschiedene Perspektiven: Per Fadenkreuz (links oben) oder von einer fiktiven Kamera aus (rechts oben) jagt Ihr den Feind. Setzt sich der Schurke hinter Euch, fliegt Ihr in die Sonne (recht-unten) und heizt ihm mit der Heckkanone ein.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

CARRIER ACES

MBIT 16 · 2 Spieler · ab 12 Jahren

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	GAMETEK
GRAFIK	63 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	60 %



Knatternde MGs und pfeifende Bomben bringen im Zwei-Spieler-Modus etwas Stimmung in das Kamikaze-Modul.

Programmierung: Chris Nash • **Grafik:** Adam Batham

Dirt Racer FX



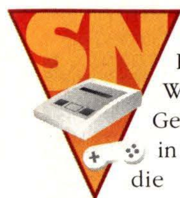
Wo geht's lang? Nach einer Karambolage verdecken oft Schilder oder Bäume die Sicht auf die Fahrbahn.



Der hat seinen FX-Führerschein wohl im Lotto gewonnen: Urplötzlich kommt Euch ein Computerfahrer entgegen.



Im Zwei-Spieler-Modus genießt Ihr die Briefmarken-Optik des geteilten Bildschirms.



Die Videospiel-Welt im Polygon-Rausch: Während die 32-Bit-Gemeinde in Japan bereits in 3D-Spielen watet, sind die "langsamen" 16-Bit-Freaks zum neidischen Zuschauen verdammt. Elite erhört den Schrei der Konsumenten und beschert der 3D-vernachlässigten Super-Nintendo-Gemeinde eine Alternative zu "Stunt Race FX". Mit tonnenschwerem Monster-Truck, wendigem Rally-Wagen oder verdrecktem Wüsten-Flitzer heizt Ihr bei "Dirt Racer FX" über fünf verschiedene Rennstrecken. Schlamm, Wasser und Felder bringen Euer Vehikel ins Schleudern, auf geteerten Abschnitten tretet Ihr dafür umso



Immer wieder eine neue Überraschung: Büsche, Steine und Schilder tauchen erst kurz vor Euch auf.

energischer aufs Gas-Pedal. Die Strecken sind in beide Richtungen befahrbar, ein kleiner Pfeil weist Euch den rechten Weg. Um nicht vor jeder kleinen Kurve abzubremsen, schlittert Ihr mit der Handbremse à la "Super Mario Kart" Richtung Ziellinie. Gerät Euer Fahrzeug ins Schleudern, rammt Euch der Gegner oder Ihr rast gar todesmutig in eine Kurve, fliegt und springt von einem Hindernis gegen das Nächste, bis der Wagen endlich zum Stillstand kommt. Steht Ihr nun direkt vor einem Schild, Busch oder Stein, wird's kompliziert: Eure Kiste hat sechs Vorwärts-Gänge, jedoch keinen Rückwärts-Gang. Macht nichts: Heizt Ihr oft genug gegen das Hindernis, verliert Ihr eines Eurer sieben Leben und findet Euch in Fahrtrichtung blickend in der Mitte der Fahrbahn wieder.

Im Liga-Modus sammelt Ihr Punkte für gewonnene Rennen, im Pokal-Modus kämpft Ihr Euch durch kompromißlose Ausscheidungs-Rennen. Welchen Modus Ihr auch wählt, Ihr müßt Euch jeweils mit einem Kontrahenten begnügen.

! **WER SEINE GRENZEN SUCHT... •** ...der findet sie. Der weise Standard-Spruch meines ehemaligen Fahrlehrers ist in "Dirt Racer FX" Gesetz: Euer Flitzer kommt so leicht ins Schleudern, daß sich selbst geübte Fahrer selten über den dritten Gang hinauswagen und die Crashs dem übermütigen Computer überläßt. Im hohen Schwierigkeitsgrad besinnt sich auch dieser auf langsames Getuckere. Richtungsweisende Kurvenschilder tauchen erst auf, wenn es zu spät ist; die fünf Rennstrecken sind trotzdem schell auswendig gelernt. Die Motorengeräusche erinnern mich wehmütig an die "Klamottenkiste"-Synchronisation: Wurde der Sound etwa "vom Mund" digitalisiert? "Dirt Racer FX" ist ein schweres Polygon-Rennen, das dank überzogener Schleuder-Physik keine heißen Raser-Gefechte zuläßt und "Stunt Race FX"-Freaks höchstens zur gelegentlichen Abwechslung dient.





Freie Kurswahl oder Selbst-Parodie der Programmierer? In unseren steht das Fragezeichen auf der Fahrbahn für Übersichtlichkeit und Gegner-Intelligenz.

Düst Ihr mit Vollgas über einen Huckel, könnt Ihr mit genügend Übung die tollsten Sprünge und Stunts ausführen. Leider endet Eure Offroad-Kür meist in einer fatalen Explosion.









MBiT 4 · CODE 010 201 022 · D · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELITE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELITE
GRAFIK	60 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	68 %

Durch empfindliches Fahrverhalten gebremstes Polygon-Rennen mit Blubber-Sound. Für eiserne Fans des FX-Chips.

Andere Versionen
Keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: Visual Concepts • **Produzent:** Scott Orr (executive), Michael Rubinelli • **Design:** Michael Rubinelli • **Programmierung:** Tim Meekins • **Grafik:** Colin Silverman, Heather Snitzer, Peter Wong, Nelson Wang, Matt Crysdale, Dale Henderscheid • **Sound:** Brian Schmidt

Toughman Contest



Ei, wie ist das schön, wenn man so freundlich zu einem Videospiel begrüßt wird. Ein fetter Glatzkopf, der zum Frühstück bestimmt kleine Sonics frißt, präsentiert seinen entblößten Oberkörper, grummelt Euch ein paar Verwünschungen entgegen und schwingt drohend seine Fäuste.

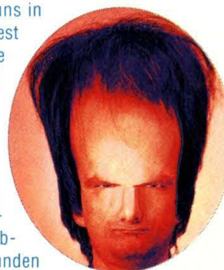
Der "Toughman Contest" ist eine Art Schlagetot-Stelldichein dubioser Freizeit-Boxer. Eine Horde Raufbolde versemmelt sich in drei Runden zu je einer Minute; wer verliert, fliegt raus. So dünnt sich das Teilnehmerfeld schließlich aus, bis sich am Ende eines langen Arbeitstages die beiden Oberschläger gegenüberstehen. Eine solche feingeistige Sportvariante kommt natürlich aus den USA, die uns schon Delikatessen wie WWF-Wrestling und American Gladiators bescherten. Die Toughman-Kloppereien sind aber frei von Show-Effekten: Da legt sich keiner freiwillig auf die Matte, bloß weil der Kontrahent die hübschere Latexhose anhat.

Der Weg zum Titelgewinn führt über ein Qualifikationsturnier. Ihr habt die Wahl zwischen vier Kontinentalmeisterschaften, in denen jeweils fünf bis sieben Boxer antreten. Erst wenn eine beliebige Vorrunde gewonnen ist, gelangt man in den Endkampf gegen die anderen Champions der örtlichen Ausscheidungsfights.

Verschiedene Schwierigkeitsgrade gibt's nicht, dafür freie Wahl unter insgesamt 24 Spielfiguren. Die Grafik ist recht realistisch: Ihr seht die Umrisse Eures Boxers von hinten und habt dadurch den optimalen Durchblick auf den Gegner. Jeder Computerboxer hat so seine Eigenarten: Der eine bevorzugt wilde Haken, der andere schnelle Schlagkombinationen. Mit den Feuerknöpfen A und C löst Ihr linke und rechte Körperhiebe aus; in Verbindung mit dem Steuerkreuz wird das gegnerische Kinn anvisiert. Feuerknopf B aktiviert nicht nur die besonders wirkungsvollen Haken; mit ihm lassen sich auch **Spezialhiebe** auslösen. Beispiel: Kurz B drücken, dann schnell zweimal das Steuerkreuz nach links – schon gelingt uns ein Power-Hook.

Mit der Komplexität von streetfighterischen Spezialtechniken lassen sich die "Power Punches" von "Toughman Contest" nicht vergleichen. Immerhin wählt Ihr unter insgesamt 14 Spezialschlägen drei aus, die Eure Spielfigur dann während des nächsten Kampfes ausführen kann.

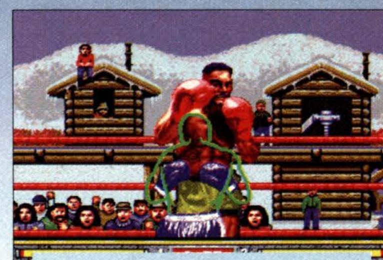
GROBE LEBERWURST • Irgendwo in Deutschland: Wir stellen uns in Boxershorts vors Mega Drive, hören uns dreimal am Stück "Conquest of Paradise" an und dann beginnt der Kulturabend mit einer Runde "Toughman Contest". 32 MBit für ein paar fiese Proleten, die sich die Birne einschlagen – nicht gerade der Feingeistigkeits-Höhepunkt in der EA-Sports-Geschichte. Immerhin, für Box-Verhältnisse ist die Steuerung ganz gut – auch wenn oft schnelle Haken und kaum die Spezialschläge zum Sieg führen. Die Grafik mit den großen Spielfiguren ist kompetent; die Hintergrundbilder driften aber deutlich ab und die Wackelpudding-Animation des Nummerngirls ist unerotischer als Carolin Reiber beim Hackbrettölen. Für Liebhaber derber Faustkämpfe ist das Modul OK; ein Turnier mit Freunden macht zudem deutlich mehr Spaß als die Computer-Bekämpferei.





Der Fettwanst im Hintergrund erweist sich als echter "Touchman": In der Zeitlupe studiert Ihr seine Angriffstechniken und findet wunde Stellen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Gerade noch rechtzeitig geduckt: Der rechte Haken Eures Widersachers geht ins Leere.



Nur die Stärksten überleben: Unter den Augen eines Löwen-Pärchens kämpft Ihr um Sieg und Ehre.



Die einzelnen Boxer sind unterschiedlich talentiert und pflegen jeweils einen anderen Kampfstil.



Das "Roman Coliseum" ist eine von vier Kampfstätten, in denen die Kontinentalmeisterschaften stattfinden.





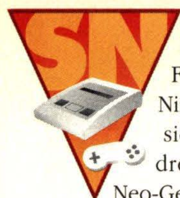
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	69 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	67%

Rüpel-Boxturnier mit 24 Spielfiguren und 14 Spezialschlägen. Solide, aber nicht so charmant wie "Super Punch-Out".

Entwickler: Takara, Japan • **Originalkonzept:** SNK, Japan

Fatal Fury Special





Prügel-Stimmung im Fatal-Fury-Ghetto: In der dritten Nintendo-Schlacht schlagen sich zwölf Raufbolde (die drei dicksten Fighter des Neo-Geo-Vorbildes sind rausgeflogen) um den Weltmeister-Titel. Nach alter Tradition treten jeweils zwei Schläger zum Duell an, werfen sich monströse Specials um die Ohren und hoffen, daß die Zeit nicht vor dem Sieg abläuft. Die Zwei-Ebenen-Technik blieb erhalten: Rast der Gegner feuerspeiend auf Euch zu, weicht Ihr in die hintere Ebene aus und kehrt mit einem krachenden Kick zurück. Jedes Match findet zu einer anderen Tageszeit statt: Im Morgengrauen kämpft Ihr in einem Schneesturm, gegen Mittag lockert sich das Wetter auf und abends glitzern die Sterne am Himmel. Ihr könnt nicht nur zur Meisterschaft antreten: Im Zeit-Modus nützt Ihr drei unverwundbare Minuten, um möglichst viele Gegner zu verdreschen. Wird's langweilig, spannt Ihr Euren Kumpel als Prügelknaben ein.

MBiT 24 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	TAKARA
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	78 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	75 %

Mitternachts-Tanz: Fair und abwechslungsreich schlägt sich die Fatal-Fury-Crew durch eindrucksvolle Zwei-Ebenen-Arenen.

Es wird spät: Der erste Kampf mit dem Gegner findet mittags statt, Runde 2 und 3 abends und um Mitternacht.









Nicht die monströsen Specials, sondern Timing und kluge Ausweichmanöver sind der Weg zum Sieg.



SCHLAGFERTIG • Beim dritten Anlauf klappt's: Takara quetscht zwölf sauber animierte Schläger mit fairer Kollisions-Abfrage und abwechslungsreichen Hintergründen in ein Modul. Die zweite Ebene erweist sich diesmal als nützlich und nicht mehr bloß verwirrend. Krachende Kampfgeräusche heben die Schadenfreude, groovige Bongos und quietschende E-Gitarren mit klaren Samples wandeln den Fight zum Brutalo-Breakdance. "Fatal Fury Special" ist eines der wenigen Prügelspiele, deren Anschaffung sich nicht nur für den Prügelmanen lohnt.

Andere Versionen
"Fatal Fury Special" für das Neo-Geo wurde in Ausgabe 1/94 mit 76 Prozent Spielspaß getestet.

Entwickler: Core Design • Produzent: Paul Chamberlain • Programmierung: Stefan Walker • Design: Simon Phipps, Richard Morton, Guy Miller, Stefan Walker • Grafik: Richard Morton • Sound: Nathan McCree

Asterix: Power of Gods

Mit Asterix schufen Albert Uderzo und René Gosciny einen der populärsten Comic-Helden aller Zeiten. "Asterix and the Power of the Gods" orientiert sich am 11. Asterix-Album "Der Averner Schild".



Die Gallier sind los, sammeln auf dem Bildschirm aber weder Römerhelme, noch gehen sie auf Wildschweinjagd. Stattdessen macht Ihr Euch in einem horizontal scrollenden Jump'n'Run/Beat 'em'up-Gemisch auf die Suche nach Häuptling Majestix' legendärem Averner Schild. Nach der Levelanwahl auf einer isometrischen Karte klappert Ihr Euer Dorf, die umliegenden Römerlager und den Wald ab. Hier prügelt Ihr Römer aus ihren Latschen oder löst Denkaufgaben: Um über einen Abgrund zu springen, müßt Ihr einen Belagerungsturm verschieben oder Euch mit einem Katapult über römische Palisaden schießen. Höher gelegene Plattformen erreicht Ihr, indem Ihr auf eine zuvor verschobene Kiste steigt. Ist Euer Gallier erschöpft, findet er in seinem Heimatdorf einen Extra-Fundus: Ihr hüpft in den Hütten von Dachfirst zu Dachfirst und knackt mit Juwelen, Äpfeln und energiespendenden Torten gefüllte Truhen.



Auf der Suche nach Majestix verprügelt Ihr eine ganzes Heer römischer Soldaten

MBIT 16 — ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	46 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	39 %

Möge ihnen der Himmel auf den Kopf fallen: Einfallsloses Hüpfspiel mit mieser Technik und simplen Adventure-Einlagen.



DIE SPINNEN • ...die Designer: "Asterix and the Power of the Gods" setzt der Reihe belangloser Asterix-Umsetzungen die Krone auf. Die Sprites ruckeln mit maximal vier Animationsphasen durch lieblos gezeichnete Szenarios, die der Comic-Vorlage nicht entfernt gerecht werden. An manchen Stellen wird das Spiel trotz fehlender Gegnersprites derartig langsam, daß Ihr um die Gesundheit Eures Mega Drives bangt. Der undurchsichtige Handlungsverlauf und die einfallslosen Puzzles locken keinen Volksschüler hinter dem Comic hervor. Bitte keine Fortsetzung mehr!

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Infogrames, F

Die Schlümpfe

Nach dem Erfolg der Nintendo-Versionen im letzten Jahr wird Infogrames das Spiel auch auf das Mega-CD umsetzen – den Test der Scheibe findet Ihr in der nächsten MAN!AC. Eine Fortsetzung ist ebenfalls bereits in Arbeit.



Kenner der Super-Nintendo-Version wissen, was sie im Land der Schlümpfe erwartet: Ihr steuert einen blauen Schlumpf und hüpft gut zwei Dutzend Levels ab, um Schlumpfine aus den Klauen von Gurgelhals zu retten. Neben einem Zeitlimit, verhexten Tieren und den Tücken von Höhlen oder brüchigen Staumauern erwarten Euch diverse Aufgaben: Zu Beginn springt Ihr lediglich auf den Plattformen herum, in spätere Reiseetappen sind kleine Rätsel, Verzweigungen und Transportvehikel eingestreut.

Nach jeweils fünf Spielstufen trefft Ihr den Endgegner. Habt Ihr aus dessen Gewalt einen Schlumpf-Kumpel befreit, stehen Euch im nächsten Abschnitt weitere Talente (z.B. ein explodierendes Geschenkpaket oder eine Lampe) zur Verfügung. Sammelt Ihr genügend Sterne, belohnen Euch Bonuslevels mit zahllosen Extras, nach jedem Endgegner wird außerdem ein Paßwort serviert.



Im Schlumpfdorf beginnt Eure schlumpfige Reise auf der Suche nach der verschlumpften Schlumpfine

MBIT 8 — CODE — D — ab 6 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	INFOGRAMES
GRAFIK	74 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	72 %

Nettes Jump'n'Run für die Jüngsten. Umfangreich und techniscch solide, aber mit spielerischen Längen.



UNVERÄNDERT • Jüngere MAN!AC-Leser, die auf traditionelle Jump'n'Run-Freuden schwören und sich nicht an den niedlichen Schlumpfhelden störent sollten Papi um einen Modul-Zuschuß anhauen: Zahlreiche Levels mit abwechslungsreicher Gestaltung und gute Grafik mit großen Figuren beförden das französische Spiel auf gehobenes Hüpfspielniveau. Trotzdem droht in einigen Abschnitten durch die betuliche Spielgeschwindigkeit das Schlummer-Game-Over. Auf der anderen Seite reißen Euch Wutanfälle über einige unfaire Stellen wieder aus der Lethargie.

Andere Versionen
"Die Schlümpfe" für das Super Nintendo wurden in MAN!AC 8/94 mit 72 Prozent Spielspaß getestet. Eine Mega-CD-Version erscheint in Kürze.

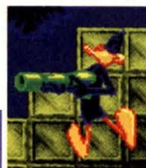
Entwickler: Sega

Daffy Duck in Hollywood



Sechs wertvolle Filmpreise von Yosemite Sam sind verschwunden: Kumpel Daffy Duck macht sich auf, die entwendeten Kostbarkeiten zurückzuerobern.

Zu diesem Zweck durchstöbert die dusslige Ente sechs Schauplätze à drei Levels. Erfreulicherweise könnt Ihr die ersten sechs Szenen frei anwählen. Seid Ihr schließlich vor Ort, erwartet Euch ein gradliniges Jump'n'Run mit der üblichen Portion an versteckten Gegenständen, Sackgassen und Minirätseln. Der Bildschirm scrollt dabei in alle Richtungen. Daffy wehrt sich mit einer Blasenpistole, wirft mit Dynamitstangen um sich und sammelt eine Handvoll Extras: Flammenwerfer, Speed-Up sowie etliche Blasen-Power-Ups (Lenkblasen, größere Reichweite, höhere Schußfolge) jagen den Bösewicht-Toons einen gehörigen Schreck ein. Findet Daffy ein "B"-Symbol, darf die Ente ein hektisches Bonusspiel absolvieren.



Stolz blickt Daffy seinem Feind ins Auge, den er sogleich mit einer Blasenpistole (Bild oben) einlullt.

MBiT 16 D — ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	57 %
SOUND	48 %
SPIELSPASS	56 %

Spielspaß auf Halbmast: Überflüssige Fast-Food-Adaption eines TV-Toons ohne Inspiration oder Gags.

Die Präsentation wirkt lieblos: Zu Beginn werden lediglich ein paar Standbilder mit Sprechblasen eingeblendet.







ZEITUNGSENTE • Wer heute noch schreibt, daß TV-Toons für Jump'n'Run-Freuden garantieren, hat sich mächtig verspielt. Mit Konamis fantastischen "Tiny Toons" startete die glanzvolle Ära der Toons-Module, seit Sunsoft's Fließband-Umsetzungen fürs Super NES ging's bergab. "Daffy Duck" ist ein durchschnittliches Hüpfspiel mit ganz netten Animationen, soliden Hintergrundoptiken und drögem Sound. Hier ein Extra, dort ein versteckter Raum – Gags oder spritzige Ideen findet Ihr nicht. Nur Hardcore-Fans ertragen die lieblose Adaption des Toon-Helden. **!**

Andere Versionen
Auf dem Super Nintendo gibt's ein inhaltlich anderes "Daffy Duck"-Jump'n'Run ("Marvin Missions") von Sunsoft. Den Test findet Ihr in MAN!AC 2/94 mit einer Wertung von 64 Prozent Spielspaß.

Entwickler: Shiny Entertainment, USA • **Produzent & Designer:** David Perry • **Programmierung:** David Perry • **Grafik:** Doug Tenaple, Steve Crow, Ed Schofield, Mike Dietz

Earthworm Jim Special Edition



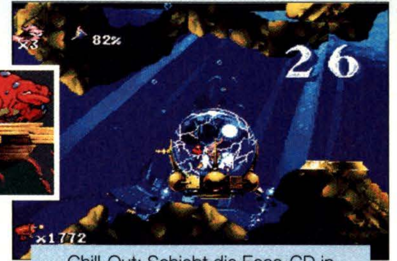




Der Affen-Professor ist ein Schurken-Leichtgewicht. Später schickt er Euch sein biomutiertes Huhn auf den Hals.

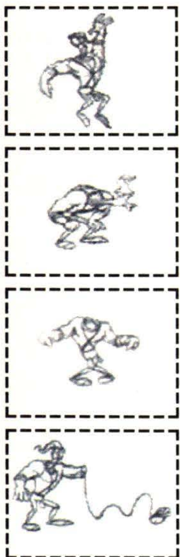


Hütet Euch vor diesem Vielfraß. Trickst Ihr ihn nicht rechtzeitig aus, schließt Ihr Bekanntschaft mit seinen Magensäften.



Chill-Out: Schiebt die Ecco-CD in die Stereoanlage und Ihr meistert die drei U-Boot-Passagen ohne Probleme.

Die Mega CD-Besitzer bekommen zu den spielerischen Neuerungen ein gag-geladenes Intro dazu. Für den knapp einminütigen Vorspann kritzelte der "Earthworm Jim"-Erfinder Doug Tenapel 360 Einzelbilder aufs Papier, die Jim von seiner abgefahrendsten Seite zeigen.



Der Shiny-Wurm kommt nicht zur Ruh! Während Jim seine wilden Modul-Eskapaden bestritt, werkelten David Perry und seine Mannen an einer überarbeiteten Mega CD-Version von "Earthworm Jim". Offensichtlich wurde in dieser Zeit eine Menge außerirdischer Unrat in die Shiny-Büros geschwemmt. So haben sich nicht nur einige Levels verändert, sondern wurden durch neue Abschnitte, gestrandete Weltraum-Invasoren und fremdartige Comic-Ganoven erweitert. Um der übermächtigen Schurkenschar Paroli bieten zu können, benutzt Jim vernichtende Superblast-Extras und steckt sich kurzzeitig ein Such-Raketenmagazin auf seine Space-Gun. Bei Jims überlasteten Arbeitsplan blieb keine Zeit für ein erweitertes Spezialtraining – er verfügt über diesselben Talente, wie sein Modulkollege. Jim benutzt den eigenen Körper als Peitsche, verwandelt seinen Kopf in einen Rotor und zweckentfremdet sein Wurmende als Seilbahnhaken. Trotzdem wird seine psychische und physische Belastung bis aufs Letzte ausgereizt. Ein gefräßiger Wabbeldino hetzt ihn durch ein Sägewerk, orangefarbene Minikobolde schmeißen ihn durch Unterwassertunnels, und Riesengorillas verteilen saftige Backpfeifen. Außerdem macht sich sein Anzug mehrmals selbständig. Die Folge: Jim hüpft nackt und wehrlos durch den Levelabschnitt. Zu den neu eingespielten Sprachsamples (für die einige Shiny-Mitarbeiter ins Mikrophon quäkten) gesellt sich eine überarbeitete Sounduntermalung. Auf Bitte der erzürnt-frustrierten Spieler veredelte Shiny die CD-Variante mit einem Paßwort. Je nach Spielverlauf kommt Ihr am Ende des Spiels in den Genuß von einer von insgesamt drei verschiedenen Endsequenzen.

NACHSCHLAG • Im Gegensatz zu Shinys Gag-Lawine erscheint Nintendos "Donkey Kong Country" in Sachen Humor wie ein ausgetrockneter Leibnitz. Selbst die Sounduntermalung regt zum Schmunzeln an: Im Höllenlevel swingt lockerer Jazz aus den Boxen, während im Hintergrund die makaberen Todesschreie der gefolterten Seelen zu hören sind. Grafisch hinkt der tapfere Erdwurm dem Alias-Gorilla aber etwas nach. Parallax-Hintergründe sind ein Fremdwort, dafür protzt Shiny mit einem 3D-Ride im Kosmos und dem wabbernden Unterwasserlevel. Schöne Leveloptiken hin oder her. Das berüchtigte Perry-Syndrom grassiert leider auch hier. Ihr seid gezwungen ähnliche Passagen mehrmals zu meistern, was nach wiederholtem Scheitern nervt. Insgesamt gesehen ist die Special Edition ein Meisterwerk, das spielerisch auf dem Mega CD seinesgleichen sucht.





Jim der Tierfreund: Haltet den kleinen rosa Köter oben links von sämtlichen Feinden fern, oder er verwandelt sich in eine reißende Bestie und versetzt Euch ein paar Meter zurück.

Earthworm Jim Special Edition — Press Start — Options

CODE 010 201 022 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	INTERPLAY
GRAFIK	86 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	87%

Shinys Witzbold schlägt wieder zu: Neue Features und zusätzliche Feinde machen das Spiel zu einer der besten Mega-CDs.

Andere Versionen
Für Super NES und Mega Drive bereits erhältlich und mit 86 Prozent Spielspaß in MAN!AC 11/94 getestet. Game-Boy- und Game-Gear-Fassungen sind in Vorbereitung.

Entwickler: Bullfrog, GB • **Produzent:** Mark Webley • **Design:** Peter Molyneux • **Programmierung:** Mike Diskett, Alan Wright (Jaguar), Andy Beale (Mega Drive) • **Grafik:** P. McLaughlin, C. Hill, F. McGechie, M. Man, T. Dawson, M. Healey • **Sound:** Russell Shaw

Theme Park





Ausgelassene Stimmung auf Atari Jaguar und Mega Drive: Nahezu zeitgleich öffnet der "Theme Park" der britischen Meisterprogrammierer Bullfrog auf den beiden Modul-Konsolen seine Pforten.

Den Disketten-Ursprung merkt man der Rummelplatz-Simulation an: Unzählige Parameter müssen beachtet werden, Ihr wurschtelt Euch durch Manager-Bildschirme und Status-Anzeigen. Doch der organisatorische Aufwand dient einem guten Zweck: Mit dem größten und schönsten Vergnügungspark wollt Ihr Hunderte von ereignishungrigen Familien beglücken – und es gleichzeitig zum weltweiten Marktführer im Rummel-Busineß bringen.

Zu Beginn blickt Ihr von schräg oben auf den leeren Bauplatz. Eure geringe Erfahrung im Jahrmarkt-Geschäft reicht gerade dafür aus, ein paar einfache Würstchenbuden, eine Gummi-Burg und ein Baumhaus zu errichten. Diese Basis-Attraktionen plaziert Ihr auf Eurem Areal, legt hübsch geteerte Wege dazwischen und öffnet Eure Tore den ersten, noch zurückhaltenden Besuchern. Hat sich die erste Busladung zwischen Euren Ständen verlaufen, rollt der Rubel, und Ihr dürft in größere Attraktionen investieren. Doch mit jeder Installation (vom Stehcafe bis zur vielstöckigen Achterbahn) wird Euer Spaß-Paradies unübersichtlicher und Euer Tagesablauf schwieriger. Warum ignorieren die Besucher Eure Popcorn-Bude? Hält das altersschwache Karussell noch bis zur nächsten Saison oder ersetzt Ihr es durch ein modernes Park-Feature? Und - verdammt nochmal - wer heult denn da? Ein regelmäßiger Kontrollgang durchs Lager bleibt Euch nicht erspart: Eis, Pommes und Softdrinks müssen – auf Bedarf und Lieferzeiten präzise abgestimmt – rechtzeitig geordert werden. Neben Attraktionen und Leckereien benötigt Ihr Personal, verkleidete Spaßmacher, Zauberkünstler, aber auch Mechaniker und eine Putzkolonne. Doch wo Angestellte sind, ist auch die nächste Tarifverhandlung nicht weit: Am runden Tisch zählt Euer Verhandlungsgeschick - einigt Euch mit den Gewerkschaftlern bevor alle Konferenz-Snacks vertilgt sind.

Während Ihr mittels Icon-Menüs Euren Park gestaltet, wuseln Eure Gäste über das Gelände, kaufen Luftballons oder trampeln durch Euren Irrgarten. Ihr könnt jeden einzelnen anklicken und nach seiner Laune befragen: Ist er hungrig, wegen der hohen Preise verstimmt oder mit Eurem Service hochzufrieden?



Auf dem Jaguar erlebt Ihr den "Theme Park" in seiner ganzen grafischen Pracht. Der Status-Bildschirm rechts verrät Euch, was die Besucher von den Attraktionen und Preisen denken.



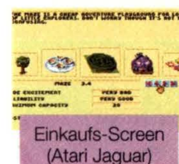
Auf dem Mega Drive wurden die Grafik und die Benutzeroberfläche von "Theme Park" etwas vereinfacht.

MERRY GO ROUND • Während die Mega-Drive-Version grafisch gehörig Federn lassen mußte, sieht "Theme Park" auf dem Jaguar fast noch besser aus als das Original: Schattierte Karussells drehen sich im Sonnenlicht, Ihr seht Euren Mechaniker zum Handy greifen und könnt sogar das Minenspiel Eurer Besucher erkennen. Um das optische Manko wettzumachen und den (fast schon zu komplexen) Spielablauf auf das Drei-Knopf-Pad von Sega abzustimmen, hat sich Bullfrog wiederum eine praktische Benutzerführung einfallen lassen. Das leicht vereinfachte Sega-"Theme Park" ist einsteigerfreundlicher, aber nicht so hübsch wie die anderen Versionen. Unterm Strich motivieren und amüsieren Euch jedoch alle Varianten ungefähr auf gleichem Niveau – vorausgesetzt, Ihr seid kein Organisations-Muffel und könnt auf Extrawaffen und Fatalities verzichten.




Entwicklungslabor (Atari Jaguar)


Einkommen & Ausgaben (Mega Drive)


Einkaufs-Screen (Atari Jaguar)


Verhandlungstisch (Mega Drive)



MBiT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	78 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	79 %

Optisch glänzende Umsetzung des PC-Spiels mit allen Features & Feinheiten. Achtung: Komplexe Steuerung!



MBiT 16 · CODE D · ab 12 Jahren

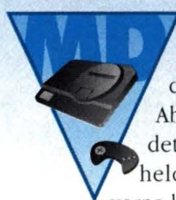
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	64 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	77 %

Grafisch stark reduzierter, spielerisch aber noch immer fesselnder Jahrmarkt-Manager mit guter Benutzerführung.

Andere Versionen
Neben der PC-Urversion und einer identischen Mac-Version testeten wir in MAN!AC 4/95 die 3DO-Umsetzung mit einer Spielspaß-Wertung von 80 Prozent.

Entwickler: Headgames

X-Men 2: Clone Wars



Urlaub ist etwas für Schwächlinge: Kaum hat die X-Men-Crew Ihr letztes Abenteuer erfolgreich beendet, geht der ganze Superhelden-Kram wieder von vorne los: Der höchst gefährliche Technik-Virus Phalanx befällt die Erde und raubt allen Menschen den Willen. Durch bloße Berührung mit einem befallenen Menschen kann er den DNA-Code jedes Lebewesens analysieren und clonen: Ganz besonders nützlich ist dies bei den Superhelden, die dann gegen sich selbst kämpfen müssen. Also nix wie auf in den Kampf, den widerlichen Virus zu beseitigen.

Vor jedem Level wählt Ihr einen passenden Helden aus, den Ihr anschließend Richtung Endgegner steuert. Habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, dürft Ihr zu zweit gleichzeitig antreten. Jeder Charakter hat besondere Stärken und Schwächen: Beast ist ein träger Bursche, der kräftige Ohrfeigen verteilt, Psylocke weicht flink den Gegnerattacken aus und gibt sich dafür lahm im Austeilen. Habt Ihr die Wahl getroffen, geht's los: Jeder Level ist ein Labyrinth für sich, auf geheimen Pfaden liegen DNA-Codes, die Eure Energie auffrischen. Mit oder ohne Zeitlimit rennt Ihr durch windige Eiswüsten, gigantische Mech-Werkstätten, gefährliche Raumstationen und düstere Felsgewölbe. Ihr betätigt Schalter, benutzt Aufzüge oder kämpft im Schneesturm gegen den Wind, der Euch im Sprung wegbläst.

Nicht nur lokale Gegebenheiten machen Euch das Leben schwer: Todes-Ninjas, Roboter-Geschütze und ballernde Astronauten trachten Euch stets nach der Energie. Doch mit Schwert, Bo-Stab oder Special-Move versohlt Ihr den Bösewichtern den Hintern. Habt Ihr den Ausgang gefunden, loggt Ihr Euch per Mini-Rechner ins X-Men-Netz ein und laßt Euch von einem Online-Helfer auf den neuesten Stand bringen. Ist Euer Leben dahin, müßt Ihr am Level-Anfang noch einmal beginnen. Leider erntet Ihr keine Punkte für Eure Bemühungen und müßt auf eine "Hall of Fame" verzichten.



Im dritten und vierten Level vereitelt Ihr in einer riesigen Mech-Werkstätte die dreiste Invasion: Ihr kämpft Euch zum Mund des Mechs empor und zerstört ihn von Innen heraus.

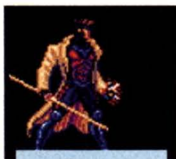
Zwischen allen sechs X-Men-Kumpels könnt Ihr vor jedem Level wählen.



Beast



Cyclops



Gambit



Night Crawler



Psylocke



Wolverine

WILDE MEUTE • Anfangs war ich skeptisch: Unspektakuläre Grafik und einfallslose Musikstücke untermalen ein weiteres Prügel-Jump'n'Run der Marvel-Serie. Doch nach einer ausgiebigen Test-Session ließ ich mich besänftigen: Habt Ihr erst einmal die Eigenschaften der Helden schätzen gelernt, entpuppt sich "X-Men 2: Clone Wars" als flottes Comic-Abenteuer. Verzwickte Levels und versteckte Energie reizen den Forscher-Drang, faire Kollisionsabfrage und intelligent plazierte Gegner heben die "Irgendwie ist es zu schaffen"-Motivation. Trotzdem kennt Ihr alle Effekte und Verhaltensweisen der Gegner aus anderen Spielen, innovative Einfälle könnt Ihr nicht entdecken. "X-Men 2" ist eines der besseren Marvel-Spiele, mit den Highlights des Genres kann sich das Spiel jedoch nicht messen. Fans der Comics können aber beruhigt zugreifen.











Nach jedem Level erscheint das Auswahlmenü (unten), von wo aus der zweite Spieler einsteigen kann (oben).



Nachdem Ihr den riesigen Roboter zerstört habt (oben), folgt ein High-Speed-Level mit Zeitlimit (unten).

X-MEN 2
CLONE WARS
DEVELOPED BY HEADGAMES, INC.

MBIT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	66 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	70 %

Nettes Prügel-Jump'n'Run für Marvel-Fans: Leider fehlen den Superhelden innovative Einfälle und etwas Grafik-Power.

Andere Versionen
Der erste Teil von "X-Men" ist seit gut zwei Jahren für Mega Drive erhältlich, eine spielerisch unterschiedliche Version von Capcom ("X-Men") wurde in MAN!AC 4/95 als USA-Import mit 69% Spielspaß getestet.

Entwickler: Eighting/Hudson Soft, Japan

Panic Bomber



Panik im Bomberland: Manchmal helfen nur Kettenreaktionen weiter.

Mit Hudson Soft und ihrem bekannten Sprengmeister Bomberman hat SNK einen dicken Lizenz-Fisch an Land gezogen. So handelt es sich bei Hudsons erster CD logischerweise um ein Spiel rund um die sprengwütigen Bombermänner. Allerdings verschlägt's die niedlichen Pyromanen diesmal nicht ins Labyrinth, sondern auf ein "Tetris"-ähnliches Spielfeld. Ihr bewegt und dreht je drei zusammenhängende Bomberman-Gesichter, die Ihr am unteren Rand so plazieren müßt, daß mindestens drei gleichfarbige Köpfe nebeneinander liegen. Um Euer Unterfangen zu erschweren, erscheinen automatisch Bomben auf dem Spielfeld, die Ihr nur zünden könnt, wenn Ihr eine herabfallende "Fire Bomb" im direkten Umfeld zur Explosion bringt.



KETTENREAKTION • Hochspannung in der Redaktion: Eine neue "Bomberman"-Variante? Und dann noch für das Neo-Geo? Gierig machte sich der "Bomberman"-Fanclub (für dieses Ereignis extra mit bombigen Fan-Artikeln bekleidet) über das Paket her, um als erste deutsche Redaktion einen ausführlichen Blick auf "Panic Bomber" zu werfen. Doch statt durch ein verzwicktes Labyrinth zu hetzen und bis zu vier menschliche Mitspieler wegzuputzen, dürfen lediglich zwei Bomben-Fans in einer Mischung aus "Columns" und "Tetris" antreten. Weder Grafik noch Sound halten, was das Neo-Geo verspricht: Wird ein Schriftzug vergrößert, poltern Euch grobe Pixel entgegen, hört Ihr Euch die schräge Begleitmusik zu lange an, freut sich der Ohrenarzt über Euren Besuch. Selbst SNKs uraltes "Joy Joy Kid" macht technisch eine bessere Figur als "Panic Bomber".
Trotz Ermangelung ähnlicher Spiele, können wir "Panic Bomber" nicht mal eingefleischten Bomberman-Fans empfehlen. Nach einer halben Stunde seit Ihr eingenickt.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO GEO
ZIRKA-PREIS	300 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	40 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	60 %

Explosive Hochspannung? Fehlanzeige! "Columns"-Verschnitt mit simplem Spieldesign und Bomberman-Charakteren.

Andere Versionen
Eine Super-Nintendo-Version ist geplant.

Entwickler: Sunsoft, Japan

Speedy Gonzales





Fiesta in Mexiko: Die Mäuse mit den großen Sombreros lassen sich's gutgehen; Frauen, Musik und Tequilla, eigentlich könnte bei so einer Party nichts mehr schiefgehen. Doch eine Bande bösartiger Katzen-Banditos will auch Ihren Spaß: Flugs krallen sich die düsteren Wüsten-Söhne die herumtorkelnden Mäuse und verschließen jede in einem eigenen Käfig, die sie dann großzügig auf Mexikos Jump'n'Run-Levels verteilen. Da hilft nur eines: Speedy Gonzales muß her, die schnellste Maus von Mexiko.

Mit Eurem flotten Wüsten-Flitzer macht Ihr Euch auf die Suche nach den verschollenen Kumpels: In jedem der Labyrinth-Levels müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Freunden befreien und danach schnell zum Ausgang huschen, bevor Euer Zeitlimit abläuft.



In jedem Level müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Freunden befreien. Laßt Ihr einen aus, gibt's Punkteabzug.



Drohende Fallen versperren den Weg: Den Mäuse-Käfig findet Ihr meist am Ende eines High-Speed-Abschnitts.

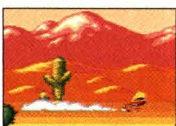
Kleine Stein-Gnome und Fledermäuse trachten Euch stets nach dem Mäusefell. Doch keine Panik: Erforscht Ihr die Levels genauer, findet Ihr auf abgelegenen Pfaden Bonuszeit, Extraleben und Käsevorräte, die Eure Rettungsmission erleichtern.

Während Ihr mit einem schallenden "Arriba arriba!" durch verzwickte Mäuselöcher und Baumstumpfe düst, untermalen fetzige Mexikano-Klänge die Action (in einem höheren Level erkennt Ihr sogar die Fiesta-Version des Lagerfeuer-Gröhlers "What shall we do with a drunken sailor?"). Habt Ihr die letzten Energie-Reserven und Extra-Leben vergeudet, helfen Euch drei praktische Continues bei Eurer heldenhaften Mission.

Finstere Banditos entführen die Mäuse von Mexico: Das Intro erzählt Euch die traurige Vorgeschichte und den Beginn von Speedy Gonzales glorreicher Befreiungs-Mission.











LOS GRINGOS! • "Speedy Gonzales" setzt auf Geschwindigkeit: Bis auf die Cartoon-Kollegen aus dem Hause "Road Runner" mißt sich auf dem Super Nintendo niemand mit der flotten Maus. Demnach seid Ihr hauptsächlich mit der Raserei beschäftigt; Gegner und Fallen tauchen nur vereinzelt auf, zwischendrin sorgen Daumenmordende Hüpf-Sequenzen für dezente Abwechslung. Mir haben der labyrinthartige Level-Aufbau sowie die zahlreichen Bonus-Räume jedoch gefallen – zudem gröhlende Mexiko-Sounds und ein digitales "Arriba arriba!" die Jump'n'Run-Stimmung heben. Das täuscht aber nicht darüber hinweg, daß Ihr den Kampf mit Feinden mittelfristig vermissen werdet: Irgendwann nervt das endlose Gehüpfe, statt bombastischer Level-Bosse versperren Euch kleine Raben und Wollkneuel den Weg.

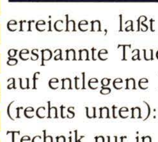


Die mexikanische Art zu reisen:





Es fehlt der fetzigen Wüsten-Rakete zwar an Gegnern, die abwechslungsreichen Jump`n`Run-Elemente besänftigen Euch jedoch: Um das Level-Ende rechtzeitig zu erreichen, laßt Ihr Euch von Seilbahnen transportieren (links oben), saust gespannte Taue hinab (rechts oben) und katapultiert Euch mit Mausefallen auf entlegene Plattformen (links unten). Geht`s bergab, gibt Speedy Gas (rechts unten): Die Maus flitzt so flink über den Bildschirm, daß Ihr diese Technik nur in bekannten Levels einsetzen solltet, ansonsten endet das Gerase meist in Mäuse-Käfigen, tödlichen Dornen oder reißenden Wasserfällen.







Zum Schluß noch ein Tip: Aus dem Lauf heraus fliegt Ihr per Sprungschanze über weite Level-Abschnitte hinweg.



MBIT	AB
8	6 Jahren

HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	69 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	70%

Schnelles Jump'n'Run mit knackigen Hüpf-Sequenzen: Leider bieten die sparsam verteilten Gegner wenig Abwechslung.



Schon in den Bergen gibt es versteckte Bonus-Räume und Extra-Leben zu finden. Hüpft Speedy in diesem Anschnitt nach rechts gegen den hellen Stein, gelangt er in einen Käse-Vorratskeller mit Extra-Leben.

Andere Versionen

Eine spielerisch unterschiedliche Mega-Drive-Version von Sega ist in Arbeit (siehe News).

Entwickler: Rage Software, GB

Striker



Ein "Striker" kommt selten allein: Segas neuester Fußballstreich orientiert sich an den beiden "Striker"-Modulen fürs Super Nintendo und gilt als halboffizieller "Ultimate Soccer"-Nachfolger. Programmiert wurden alle Spiele von Rage Software in England.
Ihr habt die Wahl aus insgesamt 240 Mannschaften (20 Länder à 12 Teams), nehmt an Pokal- und Liga-Wettkämpfen teil und legt die Perspektive eigenhändig fest: Das Spielfeld wird entweder kerzengerade von oben gezeigt oder von schräg oben dargestellt. Dabei kann es wahlweise (in Pseudo-3D) von oben nach unten oder von links nach rechts scrollen. Hunderte von Optionen regeln Wetterbedingungen und Sockenfarbe, Spiele unter freiem Himmel sind ebenso erlaubt wie actionreiche Hallen-Matches mit Banden-Taktik. Leider dürfen nur ein bis zwei Spieler teilnehmen, Mehr-Spieler-Modi werden seltsamerweise nicht unterstützt.

MBIT 16 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	58 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	72 %

Gute Fußballsimulation mit Rasen- und Hallen-Modus: Besser als "Ultimate Soccer", schlechter als "FIFA Soccer '95".

***Grausam:** Was nützen uns deutsche Bildschirmtexte, wenn die Vereinsnamen (siehe Bild) derart schlampig und inkompetent übersetzt bzw. nicht übersetzt wurden. Außerdem stimmen die Werte nicht!*





Die Indoor-Variante macht Sinn: Aufgrund der Banden müßt Ihr taktisch anders als auf dem Rasen agieren.



UEFA-CUP • Im Vergleich zum inoffiziellen "Striker"-Erstling "Ultimate Soccer"schneidet die aktuelle Version besser ab. Sieht man vom traditionell verwirrenden und lieblosen Menü-Dschungel ab, dribbelt sich ein gutes Sega-Soccer in der Vordergrund. Viele Optionen, 240 Teams, gute Steuerung: Das actionlastige "Striker" macht trotz tolpatschigen Computer-Mitspielern Spaß. Technisch gibt's wenig zu mosern, grafisch wirkt der Rasenplatz ansprechender als der einfarbige Hallenboden. Allerdings bleibt "FIFA Soccer '95" unangefochten an der Tabellenspitze.

Andere Versionen
Der Vorgänger "Ultimate Soccer" (Mega Drive) wurde in der MAN!AC 11/93 mit 69 Prozent Spielspaß getestet. Auf dem Super Nintendo gibt's ein ähnliches "Striker" (Test in MAN!AC 11/93 mit 84%) und den Nachfolger "World Cup Striker" (Test in MAN!AC 6/94 mit ebenfalls 84%).

Entwickler: Capcom

Slam Masters



Die Capcom-Pro-Wrestling-Liga läßt den Mega-Drive-Ring beben: Zehn Catcher, die verschiedene Fähigkeiten und Spezial-Griffe mit in den Ring bringen, gieren nach einem Kampf mit Euch. Zur achtköpfigen Super-Nintendo-Bande haben sich Dickwanst Jumbo und Stuntman Scorp gesellt, statt mit Eurem Kumpel im Team die Gegner zu plätten, könnt Ihr auf dem Mega Drive zum Todes-Match antreten: Elektrisch geladener Stacheldraht ersetzt die Ringseile, das Regelwerk gilt nur auf der Zuschauer-Tribüne. Mit Klappstühlen und Tischplatten schlagt Ihr Euch gegenseitig die Köpfe ein, der fiese Schubser ins Seil zieht ein Blitzgewitter nach sich. Für sanftere Zeitgenossen steht der Turnier-Modus zur Verfügung, in dem Ihr unter Aufsicht brav nach den Regeln durch Aufgabe, Auszählen oder Pin gewinnt. Hat Euch der Gegner ausmanövriert, dürft Ihr Euch dank Continue noch einmal mit ihm messen.

Saturday Night Slam Masters

MBIT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	59 %
SOUND	49 %
SPIELSPASS	65 %

Kratziger Sound und holprige Animationen machen aus dem sportlichen Vorbild ein klappriges Wrestling-Modul.

***Slam Masters** ist eher ein Prügelspiel als ein Wrestling-Modul: Habt Ihr einen krachenden Back-Breaker ausgeführt, stehen beide Kämpfer auf und die Chancen stehen wieder gleich. So entwickelt Ihr mit Eurem Helden keinen Endspurt oder Finishing-Move.*



Keine Gnade: Im Todes-Match vermöbelt Ihr den Gegner mit Stühlen im Stacheldraht-Ring.



GESICHTSKRATZER • Hätte Capcom sich die zwei neuen Wrestler gespart und den gewonnenen Speicherplatz in Sound und Animationen investiert, wäre "Slam Masters" ein strammes Catch-Modul. So ruckeln die Kämpfer vor dröger Soundkulisse durch den Ring. Außerdem stört mich (im Vergleich zu den WWF-Kollegen) der Prügelspiel-Touch: Der Kampf besteht hauptsächlich aus Tritten und Schlägen, die Gegner haben ohne Energie noch genau soviel Power wie kurz nach Kampfbeginn. Flüssige Move-Kombinationen sind nicht möglich.

Andere Versionen
In der MAN!AC 6/94 erprügelte sich die Super-Nintendo-Variante (damals als "Muscle Bomber") 75 Prozent Spielspaß.

Entwickler: Technos, J

Double Dragon



Den Werdegang von Billy und Jimmy Lee, den beiden Dragon-Brüdern, verfolgen Prügelspieler schon seit 1987, als Technos den ersten "Double Dragon"-Automaten in die Spielhallen stellte. Damals wurde das Gerät regelrecht umlagert – eine Prügelei für Zwei mit messerstechenden Halunken und fiesen Endgegnern war damals noch selten und genau das Richtige für die amerikanische Volksseele. Acht Jahre und unzählige Konsolenumsetzungen später einigte sich Technos mit SNK und veröffentlicht rechtzeitig zum US-Start des gleichnamigen **Spielfilms** als erstes Lizenzspiel eine "Double Dragon"-CD. Der Titel läßt hoffen, daß es sich um eine aufgepeppte Umsetzung des Original-Automaten handelt, doch weit gefehlt: "Double Dragon" ist ein "Street Fighter 2"-Clone, ohne Scrolling und Jump'n'Run-Einflüsse.

Mit einer von zehn Spielfiguren stolpert Ihr auf das Spielfeld: Billy und Jimmy steuern sich wie Ken und Ryu und führen auch die gleichen Special-Moves mit denselben Kombinationen aus. Neben den unverwüstlichen Heroen der Prügel-Reihe treten zwei hübsche weibliche Charaktere an, ein paar tonnenschwere Fettwänste, ein Söldner und "Shinobi"-Verschnitt Amon. Muskelmann Dalton und der betrunken taumelnde Kung-Fu-Spezialist Cheng-Fu ("Virtua Fighter 2" läßt grüßen) geben sich ebenfalls die Handkante. Neben Special Moves können die Akteure bei voller "Charge"-Leiste ihre Energie aufladen und den Gegner mit ordentlich aufgepumpten Spezialattacken traktieren.

In den USA wurde das Leben der beiden "Double Dragon"-Helden von der unbekannten Produktionsfirma Gramercy Pictures verfilmt. Als Fiesling tritt Robert Patrick auf, der in "Terminator 2" als böser Killer-Cyborg T1000 unterwegs war. In MAN!AC 3/95 haben wir bereits über die Arbeiten am Film berichtet.







Trotz gigantischer Specials und akzeptabel gezeichneter Kulisse kann "Double Dragon" nicht überzeugen.



Fettwänste unter sich: Wo die Gebrüder Bulnov hinlangen, wächst kein Brusthaar mehr.



Die Specials der Dragons funktionieren genau wie beim großen Bruder "Street Fighter 2"...



... zusätzlich gibt's bei "Double Dragon" eine Auflade-Funktion für vernichtende Super-Schläge.

STERBENSLANGWEILIG • Wenn Jimmy und Billy Lee auf den Bildschirm stolzieren, lasse ich normalerweise das Joypad fallen und ergreife geistesgegenwärtig die Flucht – wieso der "Double Dragon"-Mythos acht Jahre lang überlebt hat, ist mir ein Rätsel. Der Neo-Geo-Auftritt der nimmermüden Prügel-Brüder stand unter einem besseren Stern: Aufwendige Automatenhardware sollte es Technos ermöglichen, ein vernünftiges Beat'em-Up aus ihrem verstaubten Spielprinzip zusammenzustecken. Doch daraus wurde (wieder) nichts: "Double Dragon" spielt sich zwar besser als das mißlungene Super-Nintendo-Duell "Double Dragon 5", kann aber "King of Fighters"- und "Samurai Shodown"-verwöhnte Zocker nicht mal in hundert Meter Sicherheitsabstand vor den Bildschirm locken.





"Double Dragon" meets "Street Fighter 2": Die meisten Specials lassen sich mit Original-STF-Kombinationen ausführen.







ab 16 Jahren

HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	M&B

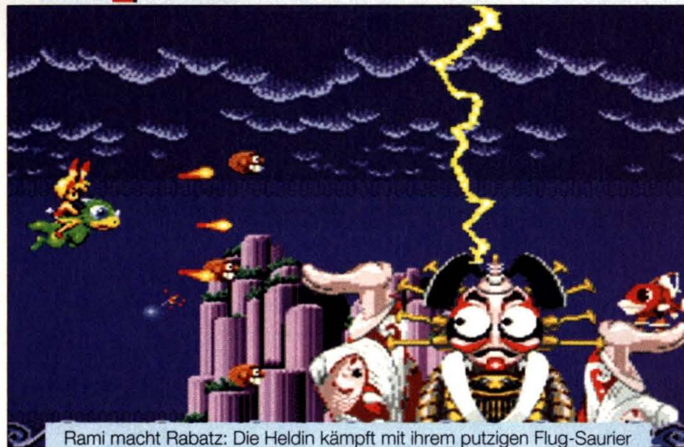
GRAFIK	63 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	55 %

Muß das sein? Durchschnittliches Prügelspiel mit vernünftiger Grafik und "Double Dragon"-Charakteren.

Andere Versionen
"Double Dragon 5" auf dem Super Nintendo wurde in MAN!AC 12/94 mit 45 Prozent Spielspaß getestet.

Entwickler: Victor Entertainment, J • **Produzent:** Harunobu Komori • **Programmierung:** Satoru Honda • **Grafik:** Hitoshi Kakumu, Hiroshi Ogawa • **Sound:** Tsukasa Tawada

Keio Flying Squadron



Rami macht Rabatz: Die Heldin kämpft mit ihrem putzigen Flug-Saurier gegen eine Riesen-Krake im Piraten-Outfit.



Knapp zwei Jahre nach der Japan-Veröffentlichung dreht die sexy Baller-Braut Rami auf europäischen Mega-CDs ihre Runden. Das Shoot'em-Up "Keio Flying Squadron" zeigt eine spärlich bekleidete japanische Lady auf einer Art Flug-Saurier, die durch sieben meist horizontal scrollende Levels düst. Unterwegs sammelt sie Extrawaffen und wechselt die Fluggeschwindigkeit.

Musikauswahl und Feinde erinnern an Konamis "Parodius", die verschiedenen Szenarien sind eher humorvoll präsentiert. Wir kämpfen gegen einen mördermäßigen Octopus, die U.S. Army und russische Truppen. Zwischen den Abschnitten erzählen Fotoserien im Anime-Stil die Geschichte der Heldin Rami, die sich als später Abkömmling außerirdischen Besucher entpuppt.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	VIRGIN
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	71 %

Spritziges Shoot'em-Up mit typisch japanischen Charakteren: Technisch solide, abwechslungsreich & viele Gags.



JUST FOR FUN • Und sie sterben doch nicht aus: Auf der Suche nach guten Ballerspielen sind wir diesmal bei JVC fündig geworden. "Keio Flying Squadron" hat kräftig bei "Parodius" abgeguckt, ist aber nicht ganz so durchgeknallt wie Konamis Parade-Scroller. Dennoch beweisen die Designer in allen sieben Levels viel Humor und Fingerspitzengefühl: Hintergründe & Gegner sind nicht nur hübsch anzusehen, sie komplettieren ein clever ausgetüfteltes Ballerspiel mit guter Steuerung und ausreichend vielen Extras. Rami wählt nicht nur aus zwei Hauptwaffen (Streuschuß und Geradeaus-Kanone), ihr beflügelter Freund mischt mit drei eigenen Feuer-Varianten mit.

Die Anime-typische Präsentation paßt zum Gesamtbild. Erwartet kein innovatives Highlight, sondern erfreut Euch an einem prima spielbaren Shoot'em-Up, das einem Mega-CD durchhaus würdig ist. Leider steht noch nicht fest, ob der Titel endgültig in Deutschland erscheint, doch die englische PAL-Version läuft problemlos auf deutscher Hardware.

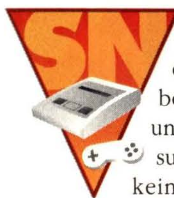
Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Bullet Proof Software, USA (nach einem Originalspiel von Home Data)

Yoshi's Cookie



Wissen ist Macht: Links unten wird angezeigt, wieviele Stück einer bestimmten Torte Ihr schon vernascht habt.





Kein Monat vergeht, ohne daß eine neue Knobelei mit der Mario-Clique unser Super Nintendo heimsucht. Diesmal fallen jedoch keine Spielsteine in einen Zylinder, Ihr betreut ein Spielfeld-Rechteck, in dem verschiedene Torten in Reih und Glied aufgebaut sind. Ihr könnt jede Spalte und Reihe in sich rotieren lassen und müßt gleiche Torten auf eine horizontale oder vertikale Linie bringen. Gelingt dies, verschwinden sie wie gewohnt vom Bildschirm.

Im Action-Modus nähern sich von oben und rechts zusätzliche Torten, die Puzzle-Variante erlaubt nur eine bestimmte Zahl von Spielzügen, bis Ihr das Torten-Rechteck restlos vertilgt habt. Im Zwei-Spieler-Modus knobelt Ihr gegen einen menschlichen Kumpel oder wählt unterschiedlich starke Computer-Tüftler an.

MBIT 4 • CODE 010 201 022 • ab 6 Jahren

HERSTELLER	BULLET PROOF
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	VERTIGO
GRAFIK	46 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	73 %

Grundsolide Oberklasse-Tüftelei mit der Mario-Sippe. Im Vergleich zu den "Tetris/Columns"-Clones spielerisch eigenständig.



FAMILY BUSINESS • Auch wenn "Yoshi's Cookie" ausnahmsweise nicht von Nintendo stammt, wurden die Familien-Tugenden gepflegt. Die Mario-Sippe tummelt sich in einem putzigen Tüftelmodul, das grafisch und akustisch auf Tauchstation geht, aber spielerisch durchaus Sinn macht. Abseits von den ausgetretenen "Tetris/Columns"-Pfaden finden Knobel-Freaks eine weitere Herausforderung mit spritzigem Zwei-Spieler-Modus sowie action- und puzzle-orientierten Levels. Insbesondere zu zweit entwickelt sich ein spannendes Match mit schadenfrohen Extra-Grüßen und Retourkutschen. Dabei kommt es der Atmosphäre zugute, daß Ihr gegen Mario, Yoshi, Koopa und die Prinzessin antretet. Schade nur, daß erneut kein Mehr-Spieler-Adapter unterstützt wird.

Mir persönlich gefällt "Yoshi's Cookie" etwas besser als das verwirrende "Wario's Woods" (Test in der letzten MAN!AC mit 73 Prozent Spielspaß), eine herausragende Geschicklichkeitsgrübelei ist's jedoch wieder nicht. Warten wir auf "Kirby's Avalanche"...

Andere Versionen
Spielerisch sehr ähnliche Versionen sind für das NES und den Game Boy erhältlich. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Vivid Image, GB • **Produzent:** Mev Dinc • **Programmierung:** Harrison Bernardez, Raffaele Cecco • **Grafik:** Tony West, Stefan Majoram, Jim McMorrow • **Sound:** Matt Furniss

Street Racer



Den einsamen Solo-Modus versüßt Euch ein Panomarablick mit luxuriöser Plazierungsanzeige (die kleine Karte und die Porträtserie oben).

In Frankreich, Herkunftsland der "Street Racer", scheinen es die Fahrlehrer nicht so genau zu nehmen: Am Start einer Rally durch Stadt, Wüste und Morast treffen sich Frankenstein und ein Zulu-Häuptling, ein schwergewichtiger Sumo-Ringer und ein Skinhead inklusiv gezücktem Baseball-Prügel. Alle acht Fahrer glänzen durch individuelle Eigenschaften (Macho Raphael hat den schnellsten Buggy, die blonde Surf den bestgepanzerten Flitzer) und exzentrische Angriffsmethoden. Doch neben dem flinken Schlägern und Rempeln kommt es bei "Street Racer" auf Kurventechnik und Reflexe an – um Hindernissen auszuweichen und Bonusgegenstände einzusacken. Drei Meisterschaften, ein Rumble-Autoscooter und ein Vierrad-Fußball wurden auf das Modul gepackt.


Off-Road-Chaos im Zwei-, Drei- oder Vier-Spieler-Modus



ZWEITE RUNDE • "Street Racer" war grafisch und technisch auf die Spezial-Fähigkeiten des Super Nintendo zugeschnitten, macht aber auch in der vorliegenden Mega-Drive-Umsetzung noch eine famose Figur. So strahlend schön wie das Nintendo-Original ist die Sega-Version natürlich nicht mehr, der 3D-Effekt ist schwächer und der Sound heißer. Trotzdem haben sich die Programmierer ins Zeug gelegt und einen Großteil des Extra-gespickten Spielspaßes gerettet. Gerade im Mehrspielermodus zeigt sich, daß die Sega-Konsole trotz ihres hohen Alters (Geburtsjahr 1988) bei korrekter Programmierung noch ein dickes Unterhaltungspotential besitzt. Am eigentlich unkomplizierten Spielprinzip stört mich lediglich die Überbelegung des (6-Button)-Joypads. Eure Finger müssen akrobatisch veranlagt sein, um alle Fähigkeiten Eures Vehikels (u.a. Turbo-Boost, Springen und Extra-Attacken) einzusetzen. Nicht zuletzt durch die Optionsvielfalt hängen die Ubisoft-Flitzer den Core-Konkurrenten "BC Racers" aber locker ab.

MBIT 12 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	UBISOFT
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	1?0 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	73 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	77%

Crash-Kurse für Vier: Auch ohne 256-Farben-Glanz und Mode-7-SFX machen die Street Racer noch ganz schön Dampf.

Andere Versionen
Abgesehen von der Ur-Version für das Super Nintendo (in MAN!AC 12/94 mit 79 Prozent Spielspaß getestet) sind keine anderen Varianten geplant.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Armin Medic (am), Namihiro Steinwachs (na), Ingo Zaborowski (iz), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0** **Telefax (0 82 33) 74 01-47**

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Mortal Kombat"-Logo © Midway
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196, Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

FLUG INS UNBEKANNTE

STAR TREK VOYAGER

Endlich: Nach dem Stilleben auf Deep Space Nine schickt Paramount ein neues Raumschiff in die Weiten des Star-Trek-Universums. Die USS-Voyager-Crew dringt in eine Galaxie vor, die noch nie zuvor ein Trekker gesehen hat.



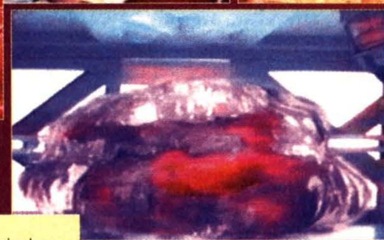
Nach ihrem Eintritt in die "Badlands" wird die Voyager vom "Array" in eine unerforschte Galaxie geschleudert.



Die grausamen Kazon beneiden die Ocampa um ihren mächtigen Beschützer.



Mit der Zerstörungder Array-Station sind die Ocampas auf sich allein gestellt.



Nach holographischer Großvater-Verkleidung enthüllt der "Array" kurz vor seinem Tod ein schwabbeliges Naturell.



Nach ihrer Entführung finden sich Torres und Kim in der unterirdischen Stadt der Ocampa wieder. Das subterranische Reich wurde vom "Array" erbaut. 500 Generationen versorgte er die Ocampa mit Energie Wasser.

Um dem Ruf der Fangemeinde nach innovativen Szenarien und neuen Galaxien zu folgen, entließ Paramount in diesem Januar die USS-Voyager aus dem Trockendeck. Die von Rick Berman, Michael Piller und Jery Taylor entworfene und produzierte TV-Serie konfrontiert die Fans nicht nur mit neuen Charakteren, sondern gleich mit einem unbekannten Universum. Sich des Risikos bewußt, Fans des bewährten Hintergrundes zu verlieren, baut Paramount auf den Pionier-Geist der Science-fiction-Begeisterten. Dürfen sich Trekker über ein neues Medienspektakel freuen oder müssen sie um ihre Lieblingsserie trauern? Ein erster Ausflug ins Voyager-Universum beruhigt auch den Skeptiker: Der Pilotfilm ist abwechslungsreich, die Charaktere interessant und aufeinander eingespielt. Emotionen spielen noch immer eine große Rolle, haben aber auf der Brücke des Sternenschiffs nichts zu suchen. Imposante Weltraumoptiken, farbenfrohe Spiralnebel und hitzige Gefechte lassen keinen Zweifel: "Voyager" ist actiongeladener als die pazifistischen Vorgänger, Janeway impulsiver als der vorsichtige Picard. Lediglich die Trickeffekte stehen hinter "Next Generation" und "Deep Space Nine" zurück: Wo ehemals ILM-Computer realitätsnahe Effekte stellten, beherrschen heute weniger eindrucksvolle Modelle den Weltraum.

NEULAND

Kurz vor der Konfrontation mit einem flüchtigen Maquis-Schiff werden die Voyager und ihre Gegner in eine unbekannte Galaxie gesaugt. Entsetzt stellen die verfeindeten Crews fest, daß die Heimreise nahezu 75 Jahre dauern würde und schließen ein kurzfristiges Friedensabkommen.

Der "Array" (engl.: Ordner), der letzte Überlebende einer hochentwickelten Entdecker-Rasse, erklärt sich verantwortlich für die Misere der Voyager. Vor Jahrhunderten brachte sein Volk bei einem Forschungsexperiment versehentlich das Klima eines Planeten aus dem Gleichgewicht. Notgedrungen wurden die kurzlebigen Ureinwohner von der zur Wüstenei gewordenen Oberwelt in ein unterirdisches Domizil evakuiert. Während die friedlichen Ocampas für 500 Generationen ahnungslos ein Leben unter der Oberfläche fristeten, trachteten die kriegerischen Kazon nach einem Weg in ihr Reich. Das ausgemergelte Wüstenvolk leidet unter seinem Leben an der Planetenoberfläche und beneidet die Ocampa um Energie- und Wasservorräte. Um seine Schützlinge vor den Übergriffen der Kazon zu bewahren, suchte der "Array" vor seinem Ableben nach den Nachfahren seiner Spezies: Er teleportierte ein Raumschiff nach dem anderen in seinen Wirkungsbereich, befand aber sämtliche Crews für untauglich. Ebenso ergeht es der Voyager, die nach ihrer Entführung zwei Besatzungsmitglieder vermißt und in Streitigkeiten mit den verbit-

BESSER ALS DIE ENTERPRISE?

Mit nur 200 Mann Besatzung ist die USS-Voyager sogar kleiner als die Ur-Enterprise, die NCC1701 mit 400 Mann Besatzung unter Captain James Tiberius Kirk. Trotz ihrer unscheinbaren Größe ist die Voyager mit den neusten Erungenschaften der Sternenflotten-Technologie jeder Enterprise weit überlegen. Der bewährte Aufbau der berühmten Vorgänger wurde beibehalten: Brücke, Versammlungsraum, Maschinenraum, Messe, Krankenstation und Holo-Deck bilden das Kernstück des Schiffes. Im Gegensatz zu dem veralteten Warp-Antrieb der NCC1701-D übertritt die Voyager die Grenzen der Warp-Geschwindigkeit, ohne das Raum-Kontinuum zu verschmutzen (siehe "Next Generation"-Folge "Force of Nature"). Dient das Holodeck der Mannschaft gewöhnlich zur Entspannung und kurzweiligen Vergnügungen, bedeutet es für die Voyager-Crew den letzten Bezugspunkt zu ihrer Heimat: Hier schwelgen sie in der Illusion vergangenen Glücks oder hoffnungsvollen Zukunftsvisionen.



Mit der USS-Voyager auf zu neuen Gestaden

Captain Kathryn Janeway
(Kate Mulgrew)

Als Kapitän der USS-Voyager kommandiert Janeway ein Team aus Sternenflottenpersonal und Angehörigen der Maquis-Widerstands-Bewegung: Keine leichte Aufgabe für einen Offizier, der für das Überleben von über 200 Menschen in einer unbekannten Galaxie verantwortlich ist. Charakterstärke und diplomatischer Verstand machen Janeway zum besten weiblichen Föderations-Kapitän.

Lieutenant Tom Paris
(Robert Duncan McNeill)

Der junge Offizier ist Sprößling eines berühmten Offizier-Geschlechts. Doch der Schatten der Vorfahren war zu lang: Nach einer Familien-Tragödie schließt sich Paris dem Maquis an, um Erfüllung im Leben eines Kampfpiloten zu finden. Janeway bietet Ihm nach seiner Gefangenschaft mit der Verfolgung von Chakotays Schiff eine neue Chance.

Erster Offizier Chakotay
(Robert Beltran)

Ursprünglich Kommandant des Maquis-Schiffes, wird der furchtlose Chakotay zum ersten Offizier der USS-Voyager ernannt. Vor seinem Eintritt in den Maquis bekleidete der gebürtige Indianer den Rang eines Lieutenant Commander. Chakotay und Paris teilen ihre kriminelle Vergangenheit.

Sicherheitsoffizier Tuvok
(Tim Russ)

Sein selbstbewußtes Auftreten und seine kämpferischen Fähigkeiten sichern dem vulkanischen Offizier den Respekt der Crew. Seine ruhige Ausstrahlung sowie sein vulkanischer Intellekt machen ihn außerdem zu einem wertvollen Diplomaten. Durch seinen immensen vulkanischen Wissensschatz fungiert Tuvok außerhalb seiner Rolle als Sicherheitschef oft als wissenschaftlicher Berater.

terten Kazon gerät: Um den Array vor der Übernahme durch die Kazons zu bewahren, zerstört die Voyager die Station des Wesens und schneidet die Ocampa damit von ihren Ressourcen ab. Während die naiven Ocampa wieder ein unabhängiges Leben beginnen, wird die Crew des mittlerweile zerstörten Maquis-Schiffes endgültig in die Besatzung integriert. Gemeinsam treten sie die Suche nach den vermeintlichen Nachfahren des Array an. *rb*

Neelix
(Ethan Phillips)

Neelix, ein männliches Alien unbekannter Herkunft, trifft die Besatzung nach ihrem Eintritt in die unbekannte Galaxie: Er kümmert sich um die Moral der Crew, spielt Seelsorger, Koch und erledigt was sonst noch so anfällt. Besonders liegt dem Multi-Talent aber die humorvoll kommentierte Beurteilung der menschlichen Spezies. Das Überleben in einem der gefährlichsten Quadranten des Universums verdankt Neelix ebenso seinem Charme wie seiner unglaublichen Gewitztheit.

Kommunikationsoffizier Harry Kim
(Garrett Wang)

Der Kommunikationsoffizier kommt frisch von der Akademie. Dort genoß er eine akademische Ausbildung und ist nun begierig auf Abenteuer. Da er stets unter der Aufsicht seiner Eltern war, fällt ihm die Trennung von der Heimat besonders schwer. Unsicherheit und Nervosität sind die Folge und spiegeln seine Angst vor vermeintlichem Versagen wider.

Voyager-Character Guide

Die Gewöhnung an eine neue Crew fällt schwer. Kaum sind Euch die alten Charaktere mit all ihren Eigenheiten ans Herz gewachsen, sollt Ihr Euch wieder an neue Gesichter gewöhnen. Können die neuen Star-Trek-Protagonisten der langjährig bewährten "Next Generation"-Crew das Wasser reichen? Besitzt Janeway die selben Führungsqualitäten wie Picard? Sorgt sie sich mit der selben Aufopferung um das Wohlergehen ihrer Crew? Die folgende Auflistung verrät Euch mehr über die neun Hauptfiguren und ihre Motivation. Vermutlich ab Januar '96 stellt Euch Sat. 1 die Crew in deutscher Übersetzung vor. Bis dahin geht Ihr erneut mit alten Bekannten auf Entdeckungsflug: Ab Mai '95 soll die komplette "Next Generation"-Serie wiederholt werden, anschließend läuft "Deep Space Nine" inklusive neuer Staffel.

Chefingenieur Be'Lanna Torres
(Roxann Biggs-Dawson)

Die attraktive Halbklingonin kündigt ihr Studium an der Akademie der Sternenflotte, um sich dem Maquis anzuschließen. Ihre gemischte Herkunft äußert sich oft in Ablehnung und offenen Wutausbrüchen. Da sie ihre Frustration nicht mehr im Kampf gegen die Cardassianer ausleben kann, muß sie lernen, ihre widerstreitenden Erbmassen zu akzeptieren.

Kes
(Jennifer Lien)

Trotz des Erscheinungsbildes einer 20jährigen ist die Ocampa Kes erst ein Jahr alt. Kein Wunder: Die höchste Lebenserwartung ihrer kurzlebigen Rasse beträgt neun Jahre. Als Geliebte von Neelix ist die muntere Ocampa meist bei ihrem Freund in der Küche anzutreffen.

Hologramm Doc Zimmerman
(Robert Picardo)

Als der Schiffsarzt der Voyager bei dem Übergang in die neue Galaxie ums Leben kommt, tritt das medizinische Notprogramm Zimmerman an seine Stelle. Die künstliche Persönlichkeit erscheint als Hologramm und besitzt umfassende Dateien über physiologische Leiden. Aufgrund der festen Projektor-Stationierung kann er die Krankenstation nicht verlassen.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Erste Hochrechnung unserer MAN!AC-Umfrage 4/95: Nach fünf Tagen zählten wir 937 Bögen. 80 Prozent unserer Leser sind zwischen 16 und 25, der jüngste neun, der älteste 41 Jahre alt. Fast alle MAN!ACs besitzen einen VHS-Rekorder, knapp die Hälfte einen MS-DOS-PC. So gut wie jeder will sich ein Ultra 64 kaufen (80%), dahinter folgen Playstation (knapp 60%) und Saturn (40%). Kaum einer freut sich auf den Virtual Boy und keiner will ein CDi. Das Geschlecht ist männlich, "män", "Junge" (bei den neun- bis elfjährigen beliebt) oder ganz einfach "m" – ein "w" war auch dabei.

Hallo Enix

Die Spiele aus dem Jenseits waren wirklich super! Könntet Ihr nicht regelmäßig Spiele vorstellen, die voraussichtlich nicht nach Europa kommen? Außerdem habt Ihr "Tactics Ogre" vergessen. Enix übersetzt so viele Rollenspiele, wieso dann nicht ihre "Dragon Quest"-Serie? Ich glaube, die würde hier in Deutschland auf große Resonanz stoßen.
Und noch eine Frage: EA setzt ja so ziemlich alles auf alle Systeme um. Werden "Little Big Adventure" bzw. "Magic Carpet" für die Playstation erscheinen?

Mika Sauer, Lüdenscheid

Peter Molyneux arbeitet bereits seit Monaten an einem Sony-"Magic Carpet", das noch in diesem Jahr erscheinen wird. "Little Big Adventure" ist vorläufig nicht für die Playstation geplant.

April

Erstmal ein verschleimtes Lob für die Favorit-Zeitung der "Nintendo Warriors", Nintendo-Fanaten, die nichts Besseres zu tun haben, als den ganzen Zeitungsladen nach Videospiel-Magazinen abzuklappern. Am 8. März kauften wir uns die (Wie hieß sie noch? Ach, ja:) MAN!AC. Wir alle waren von dem Ultra-64-Bericht begeistert. Dann fiel mir der "Super Mortal Kombat+"-Newsflash auf, denn ich bin "mortalo süchtiko". Wir alle diskutierten wie verrückt über das Spiel, aber dann fiel mir auf, daß der Hintergrund von "Blood Warriors" stammt. Ich dachte mir nichts weiter dabei, aber seltsamerweise war Dee Jay nicht auf dem Auswahlmenü zu sehen. Denkt Ihr wirklich, Ihr könnt einen "Warrior" 'reinlegen? Doch es war glaubhaft, ohne Wissen hätte man's kaum herausfinden können.
Bitte druckt diesen Brief, wir wollen im Raum Mannheim bekannt werden.

The Nintendo Warriors: Pixel, Mr. Chin und Donkey Kong, Mannheim

Ruhm und ewiges Leben durch die MAN!AC – wenn auch nur im Raum Mannheim. Der Wunsch der "Nintendo Warriors" sei erfüllt.

Von wegen "Super Mortal Kombat+"! Der Anfang Eures Berichts war ja noch einigermaßen glaubwürdig, aber dann: Zehn Millionen Dollar Ablöse, acht Fatalities pro Kämpfer! Und erst die Bildschirmfotos – mit Hintergründen von "Blood Warriors"! Naja, war ja nur ein gut gemeinter Aprilscherz von Euch. Die neuen realistischen Testgesichter sind zum Kotzen. Ändert sie bitte schnell wieder, sonst bekomme ich grausame Lachkrämpfe, wenn ich die MAN!AC aufschlage. Ansonsten seid Ihr aber echt geil & aktuell.

Der anonyme A...

Nachdem ich Euch am 8.3.95 als erster Mensch der Welt telefonisch den Aprilscherz nannte, erwartete ich als Belohnung entweder
- Martins antike Konsolensammlung
- meine Berufung zum Chefredakteur
- Ingos Wiedereinstellung mit doppelter Artikelzahl – man gönnt sich ja sonst nichts.

Mir fiel auf, daß Ihr verstärkt auf kleine Verbesserungen achtet und die Leservorschläge häufig umsetzt. So gefallen mir nicht nur die neuen Rubriken (8-Bit-Replay usw.), sondern auch Kleinigkeiten wie die differenzierten Multi-Player-Icons, die schöneren Import-Seiten und die Namenskürzel, die jetzt fast jeden Artikel ("Hero"?) zieren. (...) Ihr werdet alle noch auf Briefmarken verewigt, wartet's nur ab!

Christoph Rexcal Lohnherr, Emden

...falls es in ein paar Jahren überhaupt noch so etwas wie Briefe und Briefmarken gibt. Vielleicht werden unsere DNA-Codes auch posthum in email-Adressen eingearbeitet...

Unverschämtheit

Mit Bewunderung lese ich jede Ausgabe Eurer Zeitschrift und staune über Eure publizistischen Fähigkeiten...
So könnte mein Brief aussehen, wenn Eure Zeitschrift wirklich gut wäre. Dies ist nicht der Fall. Eure überteuerte, mit 96 Seiten viel zu kurze Klopapier-Mappe ist ein gutes Beispiel dafür, wie ein Videospielmagazin nicht aussehen sollte. Angefangen vom laschen, farblosen Layout, Euren entstellten Testgesichtern, bishin zur erstaunlich blöden "Last Hero"-Seite ist Euer Heft ein einziges Chaos. Sicher sagt Ihr jetzt, daß diese Kritik subjektiv sei und andere Leser die MAN!AC aus einer anderen Richtung betrachten. Dies trifft jedoch nur ansatzweise zu, da ich viele Leute kenne, die genauso über Euer Magazin denken wie ich. Das einzig Gute an Eurem Heft sind die coolen Tests, die manchmal sogar richtig witzig sind, was sonst nicht Eure Stärke zu sein scheint. Ich rate Euch, das Heft noch einmal gründlich zu überdenken und einen Stil zu wählen, der mehr Zielpersonen anspricht als der jetzige. Würden sich diese Entwicklungen vollziehen, so würde sich meine Kritik dem unterwerfen und mein nächster Brief sicher nicht so enden, wie dieser anfängt.

Matthias Sandlos, Motzfeld

Bevor wir Deinen Heimatort "Motzfeld" endgültig aus dem MAN!AC-Vertriebsnetz streichen, wollen wir auf Deine wortgewaltig formulierten Kritikpunkte eingehen. Die angeführten MAN!AC-Verfehlungen ("farbloses, lasches Layout", Testgesichter) sind seit letzter Ausgabe beseitigt (oder sogar verschlimmert?), eine "Last Hero"-Seite kennen wir nicht, und unser Preis ist angesichts der Mitbewerber heiß und wird so bleiben. Vermißt haben wir in Deinem Schreiben jegliche Verbesserungsvorschläge oder zumindest gute Gegenbeispiele anhand der Glanz-Zeitschriften unserer Konkurrenten.

Kollegen!

Am Strand von Mauritius konnte ich die neue MAN!AC ausführlich lesen und stelle fest, daß im CES-Report einiges fehlte: "Xperts", "Vectormen", "EW2", "Stars". Ansonsten war die Ausgabe gut. Übrigens: 38 Grad Luft, 28 Grad Wasser.

Hans Ippisch, Mauritius

Die Postkarte im protzigen 16:9-Format hatte sich versehentlich an Winnies Privatadresse verirrt. Dank der sensiblen Inhalts-Analyse lassen wir's als Leserbrief ungekürzt durchgehen – willkommen in der MAN!AC, Hans.



Michael Hussinger, Losheim

Vielen Dank für die überaus pünktliche Zustellung von Ausgabe 4/95, mit der man als Abonnent bereits mehrere Tage vor dem offiziellen Kiosk-Release verwöhnt wird. Die gestalterischen Änderungen sind sehr gelungen, insbesondere die "Redakteurs-Portraits" technisch hervorragend. Allerdings hat selbst ein intimer Kenner der Meringer Gesichtskontrolle Schwierigkeiten, die einzelnen Tester auseinanderzuhalten. Wie wär's mit einem altmodischen Tabellchen, das zeigt, welches Bildchen wem gehört und wo es auf der Freudigkeitsskala einzuordnen ist. Eigentlicher Grund meines Schreibens sind die Angaben zu meiner Person auf Seite 45. Ich bitte bescheiden darum, Äußerungen, die ich nach einem langen Tag jenseits der 22 Uhr-Grenze im Poinger Gulag gemacht habe, nicht sogleich ungefiltert den Druckmaschinen anzuvertrauen. Meinen "geruhsamen Lebensabend im irischen Grün" werde ich erst dann antreten, wenn MAN!AC mir eine angemessene Leibrente auf Lebenszeit überweist. Im Austausch dürfen dann ausgewählte, regenerationsbedürftige Meringer wie Kollege Forster ein paar Tage zum Aktiv-Urlaub auf meinen Landsitz kommen, glückliche Kühe tätscheln und das Dach reparieren.
Freundliche Grüße und schickt gefälligst mal wieder was zum Testen.

Heinrich Lenhardt, München

Chaos-Kommando

Hier ein paar Anmerkungen zur geliebten/gehaßten (zutreffendes ankreuzen) Videospielbranche. Nachdem ich (Journalist Jhg. 1966) das Sammeln von Musik-CDs zunehmend durch Spiele-Investitionen ersetzt habe und auch vor Blödheiten wie der Anschaffung eines japanischen Mega-CDs (wg. "Heavenly Symphony") nicht zurückschreckte, komme ich zum Fazit: Jede Menge Spaß – und jede Menge Ärger! Die Videospiel-Industrie ist definitiv der verbraucherfeindlichste Zweig der Unterhaltungsbranche. Vergleiche zur Musikszene gefällig? Man stelle sich vor, ich will die neuen Scheiben von Aerosmith, Rolling Stones und Bon Jovi abspielen und ich brauche dazu drei verschiedene CD-Player im Gesamtwert von 3000 Mark. Für den Musikfan abstrus – dem Spiele-Junkie blüht mit "Ridge Racer", "Daytona" und "Ultra Mario Kart" ebendies. Gut, dies mag unvermeidbar sein. Aber wie ist's damit: Die Stones bringen ein Jahr nach "Voodoo Lounge" "Voodoo Lounge 2" 'raus – mit zwei neuen Songs und jeder Menge Overdubs. Das ganze für 130 Mark. Unmöglich? Viele Grüße an Electronic Arts!
Oder: Die neue Aerosmith-CD kommt in Deutschland neun Monate später als in den USA auf den Markt. Wer schon früher im Ausland zuschlägt, muß erfahren, daß die Scheibe auf einem deutschen Player nicht läuft. Oder eine eigene Erfahrung: Ich kaufe mir für 900 Mark ein Multi Mega – und stelle fest, daß das Chaos-Kommando von Sega eine Sicherung eingebaut hat, die ihre Konsole inkompatibel zum CDX-Adapter macht. Später ist man dankbar, daß Multi Mega und 32X zumindest inoffiziell kompatibel sind. Obwohl "Dankbarkeit" angesichts der Atari-würdigen 32X-Spielepalette nicht ganz der passende Ausdruck ist.
Behält die Industrie ihre sozialistisch anmutende Verteiler-Mentalität (Der Saturn als Trabbi des Hi-Tech-Zeitalters?) und ihre Verbraucherverscheuchungspolitik bei, bleibt ihr Hauptkunde der elfjährige Jens, der glücklich ist, wenn ihm Oma "Donkey Kong" unter den Christbaum legt. Zum Geburtstag gibt's dann Innovatives a la "Tetris & Dr. Mario". Der vernünftig denkende, erwachsene Mensch muß zum Schluß kommen: Game Over. Wenn bloß "Daytona" nicht so genial wäre...

Jörg Heinrich, München

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Trotz der mäßigen Verkaufszahlen der letzten Teile ist eine Fortsetzung zu Konamis brillanter Action-Serie Super Contra/Probotector sowohl für die Playstation, als auch für das Sega Saturn geplant.

Die CDs für Sonys Playstation sind einseitig schwarz und codiert, um Raubkopierern das Geschäft zu versalzen. Die Sony-Kiste arbeitet mit einem blauer Laser statt mit rotem Laserstrahl.

Eine Möglichkeit, die Absperrung hinter dem ersten Ridge Racer-Tunnel zu überspringen, hat bisher noch kein MAN!AC gefunden.

Nochmals: Aufwendige PC-Spiele wie Day of the Tentacle, "Sam & Max" oder "Pagan" lassen sich problemlos auf die 32-Bit-Konsolen Sony Playstation und Sega Saturn umsetzen.

MAN!ACs monatlicher Release-Service: Das 3DO wird zur Funkausstellung Ende August vorgestellt, soll aber bereits Wochen früher in deutschen Geschäften stehen. Auch die Playstation wird Ende August in Berlin präsentiert und im Herbst ausgeliefert. Das Saturn erscheint in den USA am 2. September (für rund 400 Dollar) und soll noch vor Weihnachten in Deutschland ausgeliefert werden. Um das Ultra 64 verdichten sich hingegen die Gerüchte über einen verschobenen Europa-Start, erst Anfang 1996.

Laut Nintendo USA wurden Gametek, Capcom und Ocean ("Waterworld"-Filmumsetzung) ins Ultra-64-Dreamteam aufgenommen.

Ohne Romulaner

Der "Star Trek"-Artikel war ganz informativ, aber mir scheint Robert doch kein so fanatischer Trekkie. Wie sonst konnte er bei den Feinden der Konföderation die hinterhältigen Romulaner vergessen? Noch schlimmer ist die Unterschlagung der NCC 1701C, die sich in einer NG-Folge unter weiblichem Kommando befand. Ansonsten war der Artikel gut gelungen.
Ist Mega-"Samurai Shodown" wirklich so schlecht? Was gibt's außer der niedrigen Geschwindigkeit noch zu bemängeln? Man sollte ein Spiel an der Konkurrenz auf der jeweiligen Konsole messen und auf dem Mega Drive sind nur "Super STF2" und das indizierte "MK2" nennenswert. "Eternal Champions" ist zwar spielbar, aber nicht besonders durchdacht.

Christian Knöppler, Limburg


Christian Knöppler, Limburg

HERO

Jeder Hardware ihr Maskottchen: Nintendo protzt bereits seit über einem Jahrzehnt mit seinem rundlichen Klempner Mario, Sega schickt dagegen den Renn-Igel Sonic auf den Bildschirm.

Lediglich die in Japan weit verbreitete PC-Engine hatte lange Zeit keinen derartigen Sympathieträger vorzuweisen. NEC-Partner Hudson-Soft leistete 1989 mit der Veröffentlichung von "PC Genjin" (jap.: Genjin= Kind) Abhilfe: Der in den Staaten unter den Namen "Bonk" bekannte Steinzeitjunior eroberte die Herzen der Engine-Fangemeinde im Sturm und fesselt auch heute noch ambitionierte Jump'n'Run-Spieler.

Ungewöhnlich mutet nicht nur das kopflastige Erscheinungsbild des kleinen Neandertalers an: Zahlreiche Innovationen und das witzige Cartoon-Flair erstaunten selbst den ehrwürdigen Nintendohandwerker. Der lediglich mit knappem Fellschurz bekleidete Steinzeit-Held erledigt seinen Gegner nicht durch den traditionellen Sprung auf die feindliche Birne, sondern stürzt sich stattdessen selber kopfüber auf den Widersacher. Geübte Spieler entlockten dem Angriffsziel im ersten Teil durch eine Sprungserie ein Extra nach dem anderen.

Über die Abstammung der putzigen Gegnerschar zerbrechen wir uns noch den Kopf: Mehr als undefinierbare Unterkörper und aus Eierschalen herauslukende Augenpaare haben die schüchternen Urzeit-Protagonisten bis heute nicht enthüllt.

Bonk hingegen demonstriert uns sämtliche Entwicklungsstufen menschlichen Lebens: Nach der Nahrungsaufnahme verwandelt sich unser sonst friedliebender Vorfahr in eine reißende Bestie: Mit rauchendem Dickkopf stürmt er die feindlichen Reihen und erteilt Lektionen in Sachen Evolution. Gegner-Sprites fallen dem zeitlich begrenzten Berserkergang ebenso zum Opfer wie ganze Gebäudekomplexe.

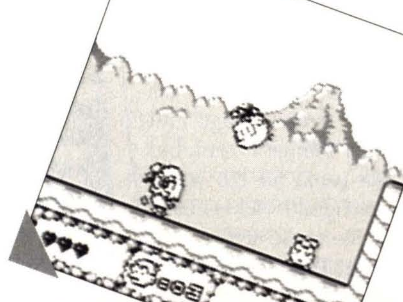


Bonk

1989	Bonk's Adventure (PC-Engine)
1991	Bonk's Revenge (PC-Engine)
1992	B.C. Kid (Game Boy)
1992	Air Zonk (PC-Engine)
1993	Bonk 3 (PC-Engine)
1993	FC Genjin (NES)
1993	Air Zonk CD (PC-Engine)
1993	Hi-Ten Bomberman (Wettbewerbs-Version)
1994	GB Genjin Land (Game Boy)
1994	Super Bonk (Super NIntendo)
1994	B.C. Kid 2 (Game Boy)



Zusammen mit "Bonk's Adventure" und "Gates of Thunder" auf einer CD: Finstere Höhlen und dicke Bosse in "Bonk's Revenge".



Auch im Schwarz/Weiß-Gewand macht Bonk spielerisch eine gute Figur: "B.C.Kid" für den Game Boy erschien auch in Deutschland.



Bonk mal ganz anders: Anstatt Kopfnüsse auszuteilen, ballert sich "Air Zonk" durch futuristische Feind-Formationen.



16-Bit-Debüt für den kleinen Mann mit dem großen Kopf: "Super Bonk" für das Super Nintendo erscheint bei uns als "Super B.C.Kid".

Neben konventionellen Hüpf-Eskapaden erklimmt Bonk höher gelegene Level-Bezirke mit einer besonderen Kraxeltechnik: Regelmäßiges Felsknabbern beschert ihm ein beispielhaftes Gebiß, mit dessen Hilfe er sich Abgründe emporbeißt. Mindestens ebenso bewundernswert ist die Beharrlichkeit, mit der Junior seine verkümmerten Ärmchen zum Wasserfallpaddeln einsetzt.

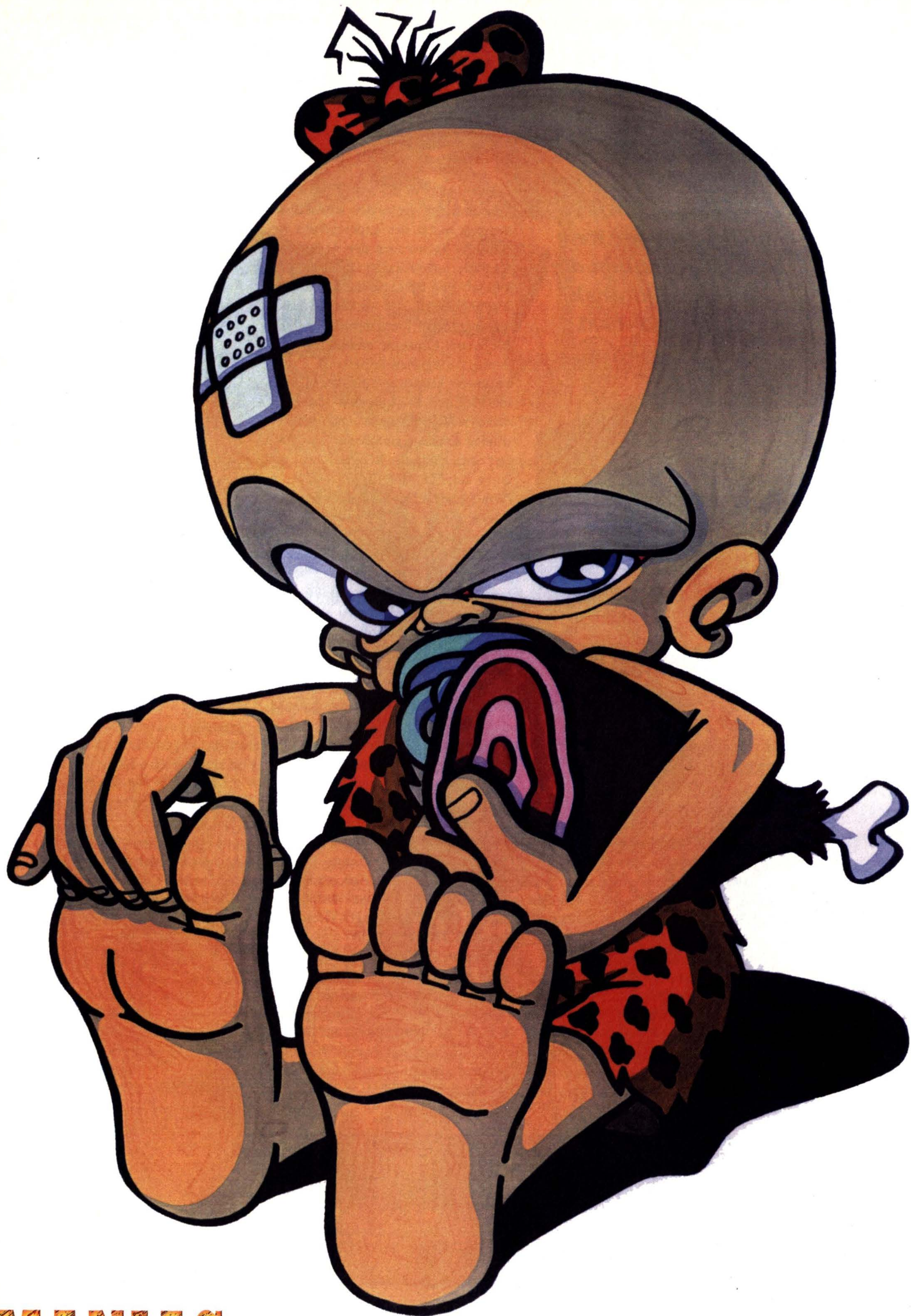
Doch nicht nur die neuartige Steuerung und das charmante Helden-Sprite begeisterten die Engine-Fans in Japan und den USA: Anstatt gradliniger Abschnittsgestaltung bieten alle "Bonk"-Folgen inmitten ihrer riesigen Spielareale auch reichhaltige Bonuslevel, Streifzüge durch das Innenleben eines Dinosauriers und die Metropolen versunkener Kulturen.

Während wir hierzulande die Existenz des ominösen Neuzugangs nur erahnten, beglückte Hudson die japanische Fangemeinde neben zwei Fortsetzungen 1992 mit einer Action-Variante: In "Air Zonk" läßt sich Bonk eine coole Sonnenbrille im aerodynamischen Future-Look stehen und düst als Super-Bonk durch einen klassischen Horizontal-Shooter. Auch die Gegenspieler gingen mit der Zeit und stiegen von vorsintflutlichem Prügelgerät auf fliegendes High-Tech-Gefährt um. Während die HuCard-Version der futuristischen Ballerei die Spielerohren mit schrillem Engine-Gedudel malträtiert, verwöhnt der '93 erschienene "CD-Zonk" mit rockigen Audio-Kompositionen.

Weiterhin folgten '93 unter dem Namen "FC Genjin" ein bislang nur in Japan erhältlicher NES-Bonk, die Kombination der beiden ersten Bonk-Episoden auf einer einzigen Super-CD und ein Gastspiel in "Hi-Ten Bomberman": In diesem ebenfalls nur in Japan gesichteten Zehn-Spieler-Wettkampf-"Bomberman" jagen sich unterschiedliche Hudson-Helden gegenseitig in die Luft.

Von den drei Game-Boy-Teilen ist nur einer in Deutschland erschienen, ein weiterer soll in diesen Tagen folgen. Daneben tummelt sich Bonk hierzulande in einer von Factor 5 programmierten Amiga-Version.

Die Zeit war reif für einen Super-Nintendo-Bonk: In Deutschland "Super B.C. Kid" betitelt, demonstriert Bonk auf dem Super NES trotz spartanischer Optik sein spielerisch überzeugendstes Abenteuer. *rb*



8-BIT REPLAY



Auftakt zu einer zweiteiligen Hommage an das erfolgreichste Spielsystem der Welt: MAN!AC entstaubt die Softwarebiblliothek des Atari VCS 2600.



ATARI VCS 2600

- Hersteller: Atari, USA
- Erscheinungsjahr: 1977
- Erstes Spiel: Combat
- Spieleentwicklung bis: 1990
- Anzahl der Spiele: zirka 450

Die erfolgreichste Konsole aller Zeiten und das Sprungbrett für die begabtesten US-Programmierer



Activisions "Atari 2600 Action Pack" enthält 15 originalgetreu umgesetzte VCS-Oldies (u.a. "Pitfall!", "River Raid" und "Freeway"), die jedoch nur auf einem schnellen 486er-PC einwandfrei laufen. Sieht man davon ab, gilt der liebevollen CD-ROM (inklusive Text-File mit vielen Hintergrundinfos) unsere volle Sympathie. Für rund 80 Mark schwelgt Ihr wochenlang in nostalgischen Erinnerungen.

DER BESTSELLER ATARI VCS

Der Konsolen-Klassiker Atari VCS 2600 war länger als zehn Jahre auf dem Markt. Über 40 Hersteller entwickelten 450 Spiele, mehr als die Hälfte davon exklusiv für das VCS. Um der Konsole gerecht zu werden, teilen wir unsere 8-Bit-Rubrik in zwei Abschnitte: Während Winnie diesmal die Spiele Revue passieren läßt, wird Martin im nächsten Monat vom Zubehör erzählen.

Das "Video Computer System" erschien 1977, als sich ausschließlich Konsolen mit eingebauten Pong-Varianten auf dem US-Markt tummelten. Mit dem VCS läutete Nolan Bushnell die Ära der "programmable arcades" ein, Geräte mit austauschbarer Software auf Modulen wie wir sie heute noch kennen. Bushnell hatte in der Atari-Zentrale die hellsten Köpfe der jungen Branche versammelt, so z.B. den Apple-Erfinder Steven Jobs, später auch den AI-Forscher Alan Kay, Sound-Magier Douglas Crockford (ab 1984 bei Lucasfilm Games) und Warren Robinett, der als Virtual-Reality-Wissenschaftler Karriere machen sollte. Die ersten Konzepte entlieh Atari aus dem Automaten-Repertoire oder erweiterte klassische Spielideen: Poker und Tic-Tac-Toe, Derby und Golf. Diese digitalen Fingerübungen legten das Fundament zu einem grandiosen Erfolg.

Der erste Mann der VCS-Abteilung war Larry Kaplan, der für das VCS u.a. "Bowling" und "Air-Sea Battle" programmierte. Ihm zur Seite wurde Bob Whitehead gestellt, der mit seinen Sportspielen und dem ersten Vier-KByte-Modul "Video Chess" dem VCS auf die Sprünge half. Erst nach Kaplan und Whitehead wurden Al Miller und David Crane angeheuert. Letzterer gilt für viele als der beste Spiel-Designer aller Zeiten – neben Shigeru Miyamoto.

Einen gewichtigen Teil des Software-Kataloges bestritten bekannte Spielhallentitel von Atari und des japanischen Partners Namco. Der legendäre Programmierer Rob Fulop setzte "Night Driver" und "Missile Command" um, bevor er Anfang der 80er Jahre austieg und die Spielefirma Imagic begründete. Er folgte dem Beispiel seiner Kollegen Whitehead, Miller und Crane, die 1979 in einer spektakulären Aktion kündigten und Activision gründeten. Damit protestierten die Designer gegen ihren Status bei Atari: Die Code-Tüftler hatten keine Rechte an ihren Spielen und wurden nicht einmal auf der Packung genannt.

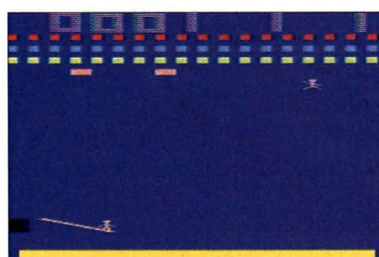
So schmerzhaft der Weggang der Spitzenprogrammierer für Atari war (auch Kaplan, Van Ryzin und die Kitchen-Brüder folgten zu Activision), so positiv wirkte die neue Spieleschmiede auf den Gesamtmarkt. Activision wurde zum Garant für optimale VCS-Titel, die das Gerät bis zum letzten ausreizten. Daneben etablierten sich Imagic (mit der Miniserie "Cosmic Arc/Atlantis" und dem "Phoenix"-Verschnitt "Demon Attack") sowie Parker, die edle Lizenzen (u.a. "Star Wars") vortrefflich umsetzten.

Die Spieleentwicklung für das VCS war dank 60 Millionen verkaufter Grundgeräte ein sicheres Geschäft. Selbst vom flackernden, farblich verhunzten "Pac-Man" wurden 9.000.0000 Einheiten abgesetzt – lukrativ auch für den Programmierer Todd Fry, der eine Million US-Dollar einsackte. Zehn Cent pro verkaufter Einheit erhielten Ataris VCS-Programmierer in den 80er Jahren; Pech für die Design-Pioniere, die für 70er-Jahre-Titel wie "Asteroids", "Missile Command" und "Space Invaders" maximal fünfstellige Summen kassierten.

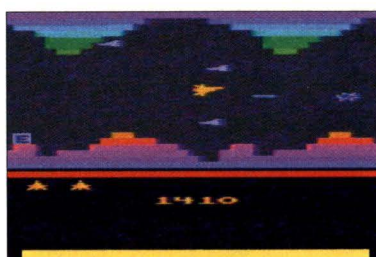
1983, als die Branche schon an allen Ecken bröckelte, kaufte Time-Warner-Steve Ross die Rechte an "E.T" – Insider munkeln von einem 20-Millionen-Dollar-Scheck für den außerirdischen Kinostar. Programmierer Scott "Yar´s Revenge" Warshaw hatte vier Monate Zeit, um aus dem Multi-Millionen-Dollar-Film ein VCS-Spiel zu stricken. Daß drei Millionen verkaufte Module als gigantisches Fiasko in die Geschichte eingingen, zeigt u.a. auch die Größe des damaligen Videospielmarktes. *wi*

ATARI VCS – DIE BESTEN SPIELE

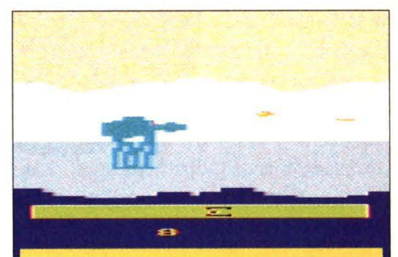
Adventure	Kommerziell kein Erfolg, inhaltlich aber ein bedeutender Schritt in Richtung Grafik-Abenteuer.
Decathlon	(Activision): Joystick-mordender Leichtathletik-Zehnkampf von David Crane. Wegweisend!
Ms. Pac-Man	(Atari): Nach dem verpatzten VCS-"Pac-Man" entschuldigte sich Atari mit einer tadellosen Ms-Variante.
Pitfall	...& "Pitfall 2" (Activsion): Urvater abenteuerlicher Hüpfspiele. Das Sequel war sogar noch besser.
Starmaster	(Activision): Erstklassiger "Star Raiders"-Verschnitt mit guter 3D-Optik und strategischen Nuancen.



Nach zahlreichen Varianten primitiver Automaten-Oldies (im Bild: "Circus Atari")...



...wagten sich die Atari-Designer ab 1980 an aufwendigere Spiele (Bild: "Vanguard").



Parker ("Empire Strikes Back") zog sich vor dem Crash ´83 aus der Branche zurück.

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

KÖLN

Ebertplatz 2 – 50668 Köln

0221–123393

Ladenpreise können abweichen

aRJay

Jetzt Spielen
aRJay Finanzierung
Später bezahlen!!!

NEO GEO CD	3DO FZ-10	SATURN	PLAYSTATION	PARTYVISION
 799.- inkl. Spiel	 999.- inkl. Spiel	 1099.- inkl. Virtua Fighters	 1099.- inkl. Ridge-Racer	 2490.- für alle Import-Maschinen
DM 30 monatlich mit aRJay-Finanzierung	DM 35 monatlich mit aRJay-Finanzierung	DM 40 monatlich mit aRJay-Finanzierung	DM 40 monatlich mit aRJay-Finanzierung	DM 85 monatlich mit aRJay-Finanzierung
NEO GEO CD Spiele am Lager!	3DO Spiele am Lager!	SATURN Spiele am Lager!	PLAYSTATION Spiele am Lager!	

0221–12 10 67 /68 /69

BESTELLUNGEN AB DM 300,– SIND VERSANDKOSTENFREI !!!

JAGUAR

Aircars	124.90
Barkley Basketball CD	124.90
Battlemorph CD	124.90
Blue Lightning CD	124.90
Cannon Fodder	129.90
Creature Shock CD	124.90
Demolition Man CD	124.90
Dungeon Dephts	109.90
Fight for Life	139.90
Highlander CD	124.90
Iron Soldier	129.90
Legions of Undeath	124.90

Speed it Up...!

- KEINE Adapter mehr nötig!
- ALLE Spiele sofort lauffähig!
- KEINE lästigen PAL-Balken
- 20% schneller bei 60Hz!

Wenn Ihr TV-Gerät 60Hz tauglich ist ... nicht lange warten, denn schon nach drei Werktagen schicken wir Ihr Gerät wieder zurück! Umbau 50/60Hz mit 1/2 Jahr Garantie

JAGUAR	59.00
SNES	99.00
MD II	59.00

Manche TV-Geräte benötigen für das 60Hz-Signal ein RGB-Kabel. Natürlich bei uns erhältlich!

MAGAZINE

Edge uk	18.00
EGM us	17.50
EGM II us	17.50
Jaguar dt	3.00
Ultimate Future G. uk	16.00

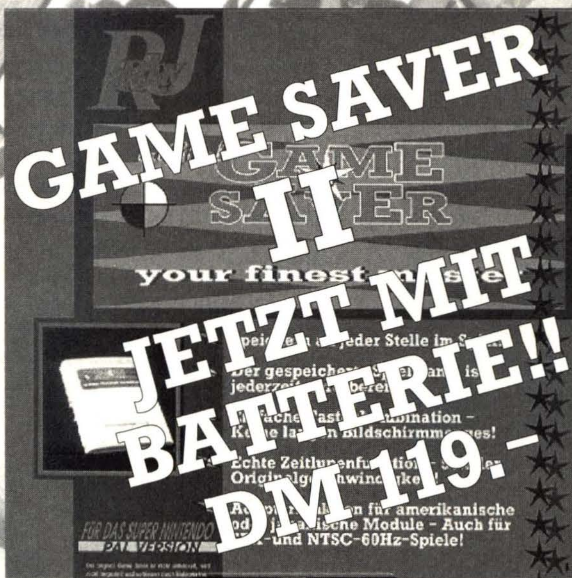
SUPER NES

Biker Mice dt	*99.90
Cannon Fodder dt	119.90
Chaos Engine dt	*79.90
Donkey Kong Country	139.90
Earth Worm Jim	*99.90
Final Fantasy III us	149.90
Ghoul Patrol dt	*99.90
Indiana Jones dt	129.90
König der Löwen dt	*99.90
Lord of the Rings dt	*59.90
Lord of the Rings us	*49.90
Micromachines dt	*79.90
NHL-Hockey´95 dt	109.90
Pac-Attack	*99.90
Pitfall dt	*99.90
Return of Jedi dt	139.90
Rise of the Robots dt	*99.90
Samurai Shodown dt	139.90
Shaq Fu dt	*99.90
Sparkster dt	*99.90
Star Trek Academy us	124.90
Street Racer dt	*109.90
True Lies dt	139.90
Vortex dt	*99.90

***Angebot solange Vorrat reicht**

weitere SNES-Titel auf Lager!

Fire-SFX50/60Hz Adapter für US/JP-Spiele	39.90
Fire-6-Player Adapter	59.90
RGB-Kabel dt/us/jp in Verbind. mit Umbau	39.90 / 29.90
Game Boy Adapter	89.90
Umbau 50/60Hz inkl. Schacht-adapter in nur drei Werktagen mit 1/2 Jahr Garantie!	99.00
Umbausatz dt mit ausführlicher Anleitung (für Bastler)	69.00



GAME SAVER™

Darauf hat die Videospielwelt gewartet. Mit dem original GAME SAVER II™ kannst Du bei jedem Super NES-Spiel an jedem beliebigen Punkt Deinen Spielstand nicht nur "zwischenspeichern", sondern Du kannst Deinen Spielstand jetzt auch abspeichern! Der Akku ermöglicht Dir jetzt sogar das Abspeichern der Spiele! Nie mehr den ganzen Level von Anfang an spielen, falls Du an einer schwierigen Stelle nicht weiterkommst. Jetzt kannst Du z.B. in Ruhe ausprobieren, welche Extrawaffe bei welchem Endgegner am wirksamsten ist. Weiterhin ist der original GAME SAVER II™ ein sehr robust gebauter Adapter für US- oder JP-Spiele.

Und Du hast eine Zeitlupenfunktion, mit der Du in den schwierigen Stellen einen klaren Kopf behalten kannst. KEIN Start/Stop/etc. Umschalten, sondern flüssiges abbremsen auf 50%

Original GAME SAVER II™ mit deutscher Anleitung

119.-

MEGA DRIVE

SEGA 32X

32X-Spiele am Lager

MEGA DRIVE

Ristar dt	119.90
Samurai Shodown dt	119.90
Soleil dt	129.90
Stargate dt	129.90
Story of Thor dt	139.90

ANGEBOTE

Castlevania dt	*59.90
Dynamite Headdy dt	*59.90
FIFA-Soccer´95 dt	*99.90
Hyperdunk dt	*59.90
NBA Live´95 dt	*99.90
Rise of the Robots dt	*59.90

***Angebot solange Vorrat reicht**

Mega Drive II dt	189.00
Action Replay Pro II dt	109.90
US/JP-50/60HzAdapter	39.90
4-Player Adapter	59.90
Umbau 50/60Hz MDI	39.90
Umbau 50/60Hz MDII	49.90

aRJay-Games

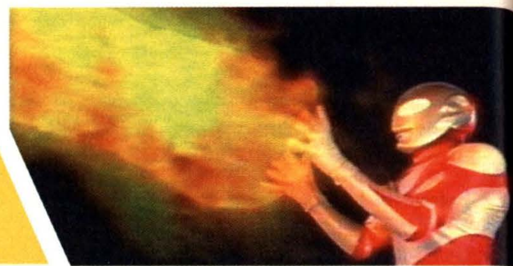
Ebertplatz 2 – 50668 Köln

Telefax: 0221– 12 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Bestellungen bis 17:00 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen werden ohne vorherige Absprache nicht mehr angenommen. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Lieferung und Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.

ASIAN CINEMA











"Worum geht`s eigentlich?" Wer sich diese Frage stellt, sollte von "Ultraman" lieber die Finger lassen: Trash-Fans genießen den Anblick der zusammengeschusterten Abschußbasen, Spielzeug-Metropolen und Monster-Kostüme. Statt der fragwürdigen Story sorgen die Billig-Effekte für Unterhaltung.

Comic: Jiraihin

Ein Wunschkind war weder der deutsche Drogendealer Alexander von Hühne, genannt "Der Kalte", noch der japanische Polizist Iida. Unter dem Vorwand von Mord und Entführung verfolgt Iida den lästigen Drogenboß nach Hamburg. Seine wahren Beweggründe bleiben zunächst unklar, bis es in Hamburgs Kanalisation zum tödlichen Showdown kommt: Der wegen seiner unterschiedlichen Augen in der Jugend verachtete Alexander findet seinen Frieden im Tod, Iida in der Befreiung einer jungen Japanerin und der Geburt ihres "Wunschkindes". Zeichner Tsutomu Takahashi und der deutsche Texter Matz Mainka bilden ein ungewöhnliches Manga-Duo. Mit stark reduzierter Strichführung und ausgeprägtem Schattenspiel haucht Takahashi den Charakteren eine düstere Faszination ein, die sich perfekt mit Mankas melancholischer Geschichte deckt. Liebhaber düsterer Comic-Kultur sollten "Jiraihin" ihrer Sammlung einverleiben. *rb*



REALFILM

Ultraman

The Alien Invasion

Mainstream-Liebhaber wenden sich mit Grausen ab, für Trash-Fans gibt es nichts Besseres: Japanische Leinwand-Monster bekriegen sich in Spielzeug-Städten und werden schließlich durch eine geniale Erfindung besiegt. "Ultraman" ist das Ergebnis einer japanisch-australischen Co-Produktion, die offenbar schon vor Drehbeginn Beinahe-Konkurs anmeldete: Amateurhafte Darsteller und ein selten dämliches Drehbuch sorgen für ungewollte Situations-Komik, Pappmaché-Raumstationen und Latex-Monster verblüffen Euch mit abstraktem Design. Zufällig überrascht Astronaut Jack Shindo Ultraman bei einem Kampf auf dem Mars und gelangt dadurch auf geheimnisvolle Weise an dessen Kräfte. Zurück auf der Erde, tritt er sofort der Anti-Monster-Einheit UMA bei, um die plötzlich auftauchenden Bestien zu bekämpfen. Bei jedem Einsatz verwandelt er sich hinter dem nächsten Bauzaun in Beschützer Ultraman und verprügelt die riesigen Feuer-Heuschrecken und Laser-Würmer mit Kung-Fu-Gehopse und "Street Fighter"-Feuerbällen. Gegen Ende des Films erfährt er, daß sein verschollener Astronauten-Kumpel seit der Mars-Schlägerei vom Bösen besessen ist und die Monster in die Großstadt schickt: Das finale Duell beginnt. "Ultraman" ist eine Low-Budget-Produktion für stahlharte Trash-Fans, die sich nicht einmal durch gewollte Bildstörungen abschrecken lassen. Für Normal-Verbraucher fällt der Film unter das Betäubungsmittel-Gesetz. *oe*

Muster von ACOG, Tel.02626/1320



ohne Altersbeschränkung, 94 Minuten, englisch







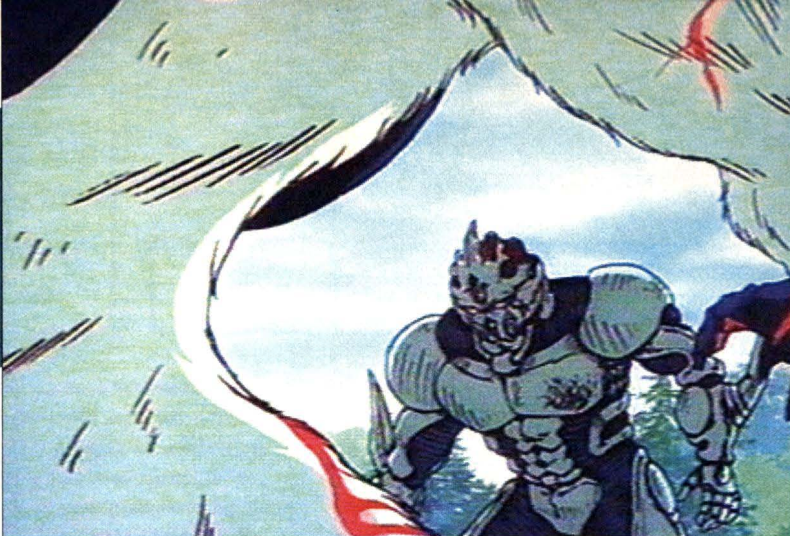


Jack Shindo ist Ultraman: Zieht er seine Halskette aus dem Hemd und konzentriert sich, verwandelt er sich mit pompösen Explosionen in den Super-Helden (Bild oben). Ist es eine Bildstörung? Nein, die Effekt-Spezialisten haben Ihre eigene Vorstellung von unerklärlichen Phänomenen. Unten seht Ihr die telepathischen Kräfte der Bösewichte.









Während Dr. Balcus (links oben) laufend seine neuesten Zoanoid-Konstruktionen aufs Schlachtfeld schickt, ist Sho "Gyver" Fukamachi damit beschäftigt, die Biester aus dem Weg zu räumen. Der grausame Doktor verwandelt auch Sho's Vater in einen Mutanten und steuert ihn telepathisch im Kampf gegen Sho.

ANIME

GYVER DATA 5-12

Nach Begutachtung der ersten vier Folgen in MAN!AC 10/94 stellen wir Euch nun die restlichen sieben Folgen der Serie vor: Nach der Zerstörung des japanischen Hauptquartiers von Chronos in Teil 5 reißt ein neuer Obermotz die Macht an sich, der die biologische Waffe Gyver wieder in den Firmenbesitz überführen will: Dr. Balcus, der führende Wissenschaftler auf dem Gebiet der Bio-Genetik, kidnappt Sho's Vater, um den naiven Sohn in eine Falle zu locken. An Sho's Seite kämpft die dritte Gyver-Einheit sowie ein geheimnisvoller Zoanoid-Lord, der mentale Macht über seine Artgenossen besitzt. Gemeinsam befreien sie den armen Vater, der sich auf der Flucht als Zoanoid entpuppt: Telepathisch gesteuert von Dr. Balcus, fällt er über Sho her, der ihn im letzten Augenblick per Mega-Smasher wegbläst. Am Fuße des künstlichen Berges Minakami, in dessen Inneren die Chef-Etage von Chronos regiert, kommt es zum finalen Duell: Dr. Balcus schickt Aptom, den letzten Überlebenden der "Lost Units", in dem Kampf.

"Gyver" ist eine Serie für Action-Fans: Knallharte Mutanten-Kämpfe, halsbrecherische Verfolgungsjagden und überraschende Wendungen lassen Euch gespannt eine Folge nach der anderen verschlingen. Die tragische Geschichte um den Schüler Sho im Kampf gegen Chronos hält einige Rätsel bis zum Ende verschlossen und garantiert in den letzten drei Folgen einige Aha-Erlebnisse, die beispielsweise auch die Herkunft der Wunderwaffe Gyver (und der gesamten Menschheit) erklären. Habt Ihr Euch die ersten Teile besorgt, führt an den restlichen kein Weg vorbei. *oe*

Muster von ACOG, Selters, Tel. 02626/1320

ab 15 Jahren, je ca. 30 Minuten, englisch.







Zoanoid-Lords haben die Fähigkeit, Zoanoids durch Telepathie zu steuern. Im Kampf gegen Chronos erweist sich dies als besonders nützlich (links).

GENO CYBER 1-3

Im frühen 21. Jahrhundert reaktiviert Dr. Kenneth ein Forschungsprojekt, um den perfekten Organismus zu entwickeln: "Geno Cyber" ist eine biologische Kampfmaschine mit der Macht, das gesamte Universum zu zerstören. Mit Hilfe seiner Stieftochter Diana ist er auf der Suche nach dem kleinen Mädchen Elaine, dem einstigen Testobjekt und Schlüssel zur Kraft von "Geno Cyber". Der letzte Teil der Cyber-Punk-Collection setzt auf rohe Gewalt und beeindruckende Spezialeffekte: Blutige Monster-Kriege, verblüffende Computeranimationen (oben) und Real-Einblendungen sorgen für unterhaltsame 93 Minuten. *oe*







REALFILM ALS VIDEOSPIEL

Ultraman wird in der Videospiel-Welt seinem Film-Vorbild gerecht: Während wir Euch in MAN!AC 7/94 die läppische 3DO-Version vorstellten, prügelt sich der Pyjama-Held in Japan schon seit 1991 auf dem Super Nintendo in Bandais 4-MBit-Modul "Ultraman – Towards the Future". Aus der Seitenperspektive dürft Ihr vor authentischen Hintergründen gegen die Monster des Films antreten: Grausam animierte Akteure, undurchsichtige Sprite-Kollisionen und windige Specials vermiesen Euch die Prügel-Freude. Mit drei verschiedenen Schlägen und einem Wurf mischt Ihr die Biester auf. Per R- und L-Taste wählt Ihr während des Kampfes eine von vier Spezial-Attacken, die Euch jeweils etwas Kombo-Energie kostet. Doch keine Angst: Die Figuren bewegen sich so langsam, daß Euch genug Zeit zum auswählen bleibt. Eure Gegner verfolgen keine bestimmte Taktik, sondern schlagen wahllos um sich. Als grafischen "Bonus" erwartet Euch Jack's Mode-7-Verwandlung in Ultraman.

Fans der Filme oder der TV-Serie lassen sich jedoch nicht abschrecken, haben sie schon als Film-Konsument genug Standfestigkeit für fatale Billig-Produktionen bewiesen. Prügel-Freaks hingegen wenden sich nach kurzer Zeit kopfschüttelnd ab. Auf eine PAL-Version können wir verzichten. oe



In der Super Nintendo-Fassung verprügelt Ihr im Duell-System die biederen Monster des Film-Vorbildes.



Statt Billig-Animation Mode-7-Effekte: Vor dem Kampf erlebt Ihr Jack's Mutation zum Superheld.

CEBIT 95

Mit 6000 Ausstellern verteidigte die CeBit ihren Status als größtes Ereignis der Computerindustrie. Neben Medien- und Telekommunikationsgiganten (AT & T, Time Warner, Telekom), den seriösen Oldtimern der EDV-Branche (Siemens, IBM, Apple, Intel) und den größten Elektronikkonzernen (Philips, Toshiba, Sony, Fuji) boten Hunderte von kleineren Firmen ihre Software, Grafik- und Soundkarten an; durchgesetzt hat sich z.B. MPEG, das auf Hunderten von Ständen als Standard für digitales Video auf CD vertreten war. Mit Commodore und Atari fehlten lediglich zwei einstmals dominierende Computer-Größen – beide Firmen haben das 16-Bit-Zeitalter nicht überlebt.

In einer eigene Halle demonstrierten die Power-PC-Verbündeten Apple, Motorola und IBM neue Hardware, von der Low-End-Multimedia-Konsole bis zum RISC-Server für professionellen Einsatz. Auch Power-PC-Software, wie die Native-Version eines Apple-Flugsimulators (mit Thrustmaster-Equipment und drei Monitoren ansprechend arrangiert), wurde hier gezeigt. Die momentan einzige Pippin-Konsole auf deutschem Boden fanden wir, von einem amerikanischen Apple-Software-Ingenieur bewacht, ebenfalls in Halle 14. Drei Beta-CD-ROM hatte Apple mitgebracht: Eine grafisch und inhaltlich schwache Interactive-Movie-CD von Ariola, Infotainment von Time Warner und eine "Star Trek"-Spielerei von Paramount/Simon & Schuster. Die Software war uninteressant (und ist natürlich auch für normale Macs zu haben), die renommierten Hersteller könnten dem Pippin auf dem Massenmarkt aber weiterhelfen. Eine RISC-Konsole die von den wichtigsten Medien-Konzernen der Welt mit Software versorgt wird, ist für den technikbegeisterten Familienvater eine interessante Sache.

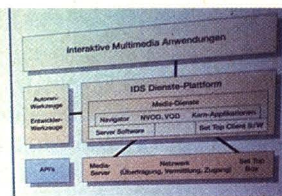
Ungünstig jedoch, daß der Pippin nicht mit Macintosh bzw. Power PC kompatibel ist, sondern modifizierte Versionen beliebter Spiele wie "Myst" und "Rebel Assault" abspielt; nicht zuletzt deshalb, weil jede Pippin-CD auch das Mac-OS-Betriebsystem enthält. Vom Mac-CD-ROM-Markt profitiert der Pippin also nur indirekt. Außerdem fehlen ihm die schillernden Seiten einer Playstation. Die 32-Bit-RISC-Hardware ist zwar mächtig (und enthält im Gegensatz zu vergleichbaren Mac-Rechner einen Double Frame Buffer für flüssigere Animationen), aber nicht auf Spiele ausgelegt. Der Playstation kommt die voraussichtlich 1000 Mark teure Hardware technisch nicht hinterher. Apple rechnet mit 500.000 verkauften Einheiten in den ersten sechs Monaten nach der USA-Markteinführung zum Weihnachtsfest 1995.



Time Warners "Full Service Network" liefert Filme, Spiele und elektronische Shopping-Möglichkeiten. Doch viele Branchen-Insider glauben, daß ein vernetzter PC ähnliche Leistungen zu einem weit geringeren Aufwand bieten wird, als das interaktive TV.







Ganz links das komplexe Eingabegerät des Full Service Network. Daneben ein Jaguar-Spiel, das sich die Kunden in ihren Haushalt "downloaden" können.





APPLE PIPPIN

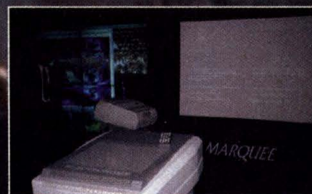
CPU	PPC603
Architektur	32-Bit RISC
Taktfrequenz	66 MHz
Speicher:	
Main	4 MByte
Video	2 MByte
Save	64 KByte
Erweiterbar:	bis 14 MByte (via SIMMs)
ROM	4 MByte
CD ROM:	Quadrospeed
Grafik	
Auflösung	640 x 480 Pixel
Farben	maximal 16,7 Millionen
MPEG	optional, geplant
Sound	16-Bit Stereo

Die Anschlüsse des Pippin (oben): Verdeckt ist S-Video, daneben Composite-Video, eine Drucker-Schnittstelle und der Geoport-Ausgang für den Anschluß des Pippins ans Telefonnetz. Die SCSI-Buchse wird bis zur Markteinführung wegrationalisiert.



Auch unabhängig vom glücklosen HDTV-Standard ist 16:9 das Bildformat der Zukunft. Links ein Pal-Plus-Fernseher von Sony.





Unterhaltungselektronik auf der CeBit: Links ein tragbarer CDi-Spieler von Goldstar. Am Stand des koreanischen Konzerns waren auch 3DOs im Einsatz. Daneben ein Großbild-Projektor für den professionellen Einsatz: Dank einer Auflösung von 2500 x 2000 Pixeln wird der Marquee 9000 von Electrohome selbst mit Workstation-Optiken fertig.

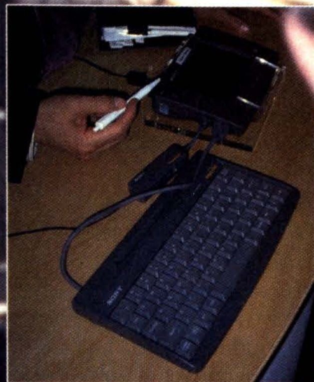
Auf der Monstermesse Cebit trafen sich die Giganten und die Zwerge der Computer-, Multimedia- und Elektronik-Industrie. Auch für MAN!ACs gab's in Hannover interessante News und verspielte Hardware.

Noch schwieriger werden es Time Warners Settop-Boxen auf dem Massenmarkt haben, mit denen der Konzern sein "Full Service Network" (FSN) momentan in ein paar hundert US-Haushalten testet. Neben den Konsolen war auf der Cebit ein Challenge-Server aufgebaut, der mehr als ein GByte Video- oder Audiodaten pro Sekunde verschickt. Bis zu 36 R4400-64-Bit-CPUs (Taktfrequenz je 200 MHz) hängen an einem FSN-Server, der auf 16 Gigabyte RAM und bis zu sechs Terabyte Harddisk-Speicher zurückgreift. Der Prototyp einer Settop-Box kostet momentan noch mehrere tausend Mark, ein Preis, den Time Warner bis zur US-Einführung auf knapp 1000 Mark senken möchte. Hand in Hand entwickelten SGI und Time Warner die Software, die der Kunde in Form eines Menü-Karussells zu Gesicht bekommt. Mittels einer Mischung aus TV-Fernbedienung und Joypad rotiert der Kunde die Angebotspalette. Neben speziellen FSN-Spielen wird das Atari Jaguar als Zusatz-Hardware unterstützt. Über das FSN können die neuesten Jaguar-Spiele, aber auch spezielle Online-Titel downgeloadet werden. Viele davon sind Multi-Player-fähig.

Ein weiteres Standbein des FSN ist Time Warners-Filmbibliothek, die im MPEG-Format bestellt und zu jeder beliebigen Tageszeit angeschaut werden kann. Im Gegensatz zum Fernsehen ist es natürlich auch möglich die bestellten (übrigens sehr sauber codierten) MPEG-Filme zu pausieren und erst am nächsten Tag zu Ende zu gucken. Im nächsten Jahr soll auch der MPEG2-Standard unterstützt werden. Neben Electronic-Shopping und Nachrichtendiensten, wird das FSN dann auch als Bildtelefon eingesetzt. Als Ausgabeeinheit für Kataloge, Bilder und Nachrichten ist außerdem ein Farbdrucker im Gespräch. Medienpolitisch brisant ist dabei Time Warners Versprechen, auch Telefon-Dienste anzubieten. Da die amerikanischen Telekommunikations-Companys durch ihre Online-Dienste bereits auf dem Kabel TV-Markt wildern, fordert die National Cable Television Association klare Richtlinien – wer darf was und wem gehört welcher Zukunftsmarkt? Der Konflikt zwischen Kabel- und Telefon-Firmen ist in vollem Gange.

Ein ähnliches Interactive-TV-Experiment, läuft in England: Acorn, ein PC-Hersteller, der schon in den 80er Jahren auf RISC-Technologie setzte und mittlerweile von Olivetti kontrolliert wird, erprobt in einem Feldversuch die STB1-Set-Top-Box, in der keine MIPS-Prozessoren, sondern eine RISC-CPU von ARM ihren Dienst verrichtet. Wie die Time-Warner-Kiste ist auch die Konsole von Acorn noch zu teuer für den Massenmarkt. Deshalb und aufgrund der benötigten Kabel-Infrastruktur halten viele Insider "Interactive TV" für eine Totgeburt – abgesehen vom Film-Programm gibt es kaum eine Dienstleistung, die sich durch PC und Modem nicht billiger ins Wohnzimmer holen läßt. Der Kampf Online-PC gegen Interactive-TV-Providern wird wohl auch bis zur nächsten CeBit noch nicht entschieden sein. *wi*





Ein Cebit-Besucher im 3D-Rausch einer Power-PC-Installation (links). Oben ein MagicLink, der digitale Online-Assistent von Sony, AT & T und General Magic mit Lightpen & Zusatz-Tastatur.

DIGITAL VIDEO:

Hollywood gegen Silicon Valley?

Nachdem sich mit Time Warner, Viacom und Turner die wichtigsten Filmstudios und Medien-Konzerne für den Toshiba-DVD-Standard entschieden (MAN!AC 4/95), schienen die Chancen für die "High Density CD" von Sony und Philips schlecht. Auch Zenith, zweitgrößter TV-Hersteller der USA, stellte sich auf die Seite von Toshiba und will im nächsten Jahr mit der Fertigung von DVD-Spielern beginnen.

Doch Mitte März, wenige Tage nachdem Sony bekanntgab, weiterhin am eigenen Standard (fünf GByte bzw. 135 Filmminuten) zu forschen, bekannten sich mit Microsoft, Apple und IBM die Großen der Computerindustrie zum HDCD-Standard. Sonys Disc läßt sich billiger produzieren und fordert einen geringeren Hardware-Aufwand, nämlich einen, statt zwei Laser wie sie Toshibas DVD benötigt. Sonys geplante Abspielgeräte werden ab 1997 mit blauen Laserdioden arbeiten, die den HDCD-Speicherumfang auf zirka elf GByte erweitern.

ONLINE:

Letzte Ausfahrt Europa

Der Bertelsmann-Konzern wird den Info-Highway zusammen mit America Online bereisen. Über eine gemeinsame Firmentochter soll die Angebotspalette von America Online (zwei Millionen Kunden in den USA) noch Ende des Jahres für Europäer geöffnet werden. Dazu kommen auf den hiesigen Markt zugeschnittene Online-Waren, Musik, Bücher und Zeitschriften aus dem Bertelsmann-Katalog.

Für Bertelsmann bedeutet das eine Erweiterung ihres erfolgreichen Club-Gedankens auf digitaler Ebene: 30 Millionen Club-Mitglieder sind ein gutes Fundament für den Aufbau einer Online-Kundschaft. Als Konkurrenten stehen Bertelsmann das internationale Microsoft Network (ab Ende dieses Jahres) und das geplante Europe Online, eine Kooperation zwischen den Verlagen Burda, Pearson (besitzt neben Zeitungen und Buchverlagen auch die Spielehersteller Mindscape und SSI) und Lagardére/Hachette gegenüber.

SOFTWARE:

Microsoft greift nach dem 3D-Markt

Auf der Suche nach einem 3D-Standard erwarb Microsoft die englische Software-Firma RenderMorphics; deren 3D Application programming interface (API) "Reality Lab" will Bill Gates in seine neue Benutzeroberfläche Windows 95 integrieren. Das API soll Spieleherstellern die Entwicklung von 3D-Titel ermöglichen, ohne sich um die Hardware-Konfiguration des Endkunden zu kümmern. Reality Lap läuft bereits auf DOS-, Windows- und Macintosh-PCs, Saturn und Playstation. Microsofts 3D-Engagement trifft nicht zuletzt den RenderMorphics-Konkurrenten Argonaut ("Star Wing", "Creature Shock"), der mit BRender ein eigenes API sowie 3D-Hardware entwickelt hat.

KINO IM 2



Die Vorstellung vom Riesenkino und Filmerlebnis nahe an der physikalischen Schmerzgrenze war hip, als die Jugendlichen noch im "Neuen Universum" schmökerten. Damals glaubte man an die totale Realität durch gewaltige Kinopaläste, Super-Cinemascope und Duft-Simulation a la "Sensorama". Die Achterbahnen waren mehrstöckig und neben dem Kino die futuristischsten Attraktionen der 60er Jahre. Es herrschte Gigantomanie im Kino und im Vergnügungspark.

In den Siebzigern vereinigten sich Kino und "Theme Park Rides" unter seltsamen Kuppelzelten, die man als Cinema 2000 auch auf deutschen Jahrmärkten fand. Rundumleinwand und aus der Ich-Perspektive gefilmte Flüge und Fahrten trieben den Besucher das Adrenalin ins Blut und führten zu massiven Schwindelgefühlen.

Mit der Erfindung des Imax-System hatten drei kanadische Kino-Tüftler schon 1970 einen bedeutenden Schritt in die Welt des Erlebnis-Kinos getan: Zusammen mit dem Ingenieur William Shaw entwarfen Graeme Ferguson, Robert Kerr und Roman Kroitor nicht nur Kameras, Projektoren und Leinwände, sondern ganze Kinos.

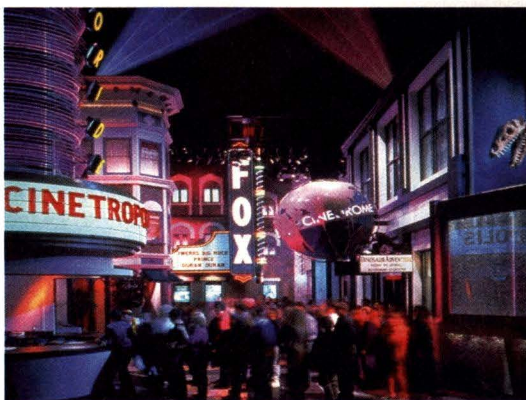
Ursprünglich war Imax ein Vergnügen auf leicht geschwungener Riesen-Leinwand, erst in den letzten Jahren setzte sich das Rundum-System Omnimax mit einer Kuppel von knapp 30 Metern Durchmesser durch. Seit der Erfindung dieses Imax Domes in den frühen 70er Jahren wurden jedoch nur ein Dutzend Filme speziell für dieses Format gedreht.

Imax-Filme verwenden das größte Filmformat (70mm), wobei der Filmstreifen nicht vertikal, sondern horizontal durch den Spezialprojektor läuft. Gegenüber den seltenen 70mm-Kinofilmen ergibt das eine dreimal so große

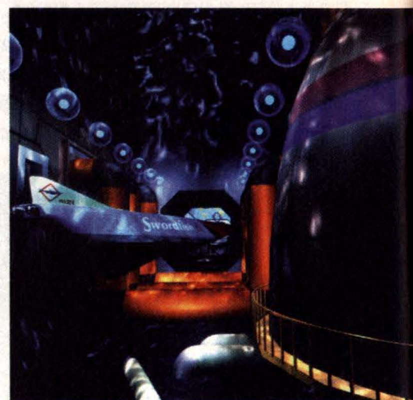




Der überragende Prix-Pixel-INA-Sieger in der neuen Sparte "Rides": Rythm & Hues´ "Seafari" ein 70mm-Unikat mit neuentwickelter Spezialhydraulik und 15-Kanal-Raumklang-System. Für die überwältigende 3D-Animation lohnt sich die Reise in Matsushitas "Wellness"-Center nach Wakayama, Japan. Übrigens sperrte sich der japanische Elektronik-Riese bislang, Fotos des "Seafari"-Monsters herauszurücken – um "die Überraschung nicht zu verderben". Wir präsentieren die Bilder exklusiv.



Die Unterhaltungsmetropolen der Zukunft? Iwerks Cinetropolis besteht aus mehreren High-End-Kinos.



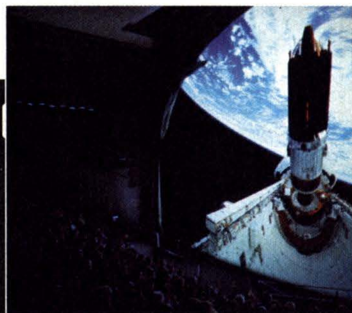
Und das ist einer der 70mm-Filme, die Iwerks weltweit ausstrahlt: "Suboceanic Shuttle" aus Frankreich.

IMAX

IMAX, die Standardausstattung mit Großleinwand (bis zu 700qm) und 400 bis 800 steil angeordneten Sitzplätzen. Für das Ur-Imax (1970) wurden 80 Filme mit einer Spielzeit von 30 bis 90 Minuten gedreht. Von über hundert Imax-Kinos (Kosten je nach Standort zwischen 10 bis 20 Millionen Mark) findet Ihr nur eines in Deutschland und zwar im Forum der Technik des Deutschen Museums in München.

Die Variante OMNIMAX ist ein Rundumerlebnis durch eine Kuppelleinwand mit einem Durchmesser von 30 Metern und ein auf die Umgebung angepaßtes Raumklang-System.

Mit IMAX 3D und IMAX SOLIDO nähert sich die Firma dem 3D-Film: Kuppelförmige Leinwand, LCD-3D-Brillen und das Raumklang-System PSE machen die neueste Generation der Imax-Filme (unter anderem J.-J.



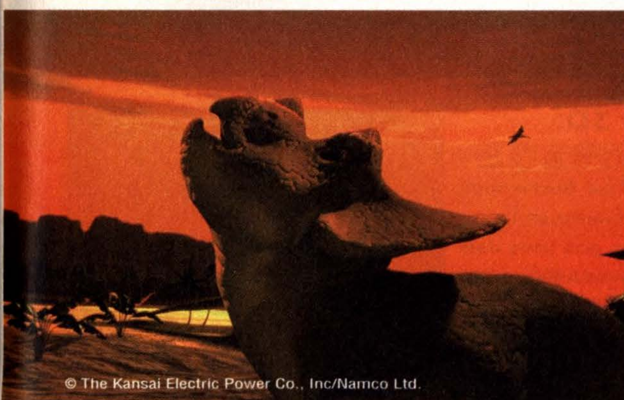
Imax, die gewaltigste Versuchung seid es Kinosäle gibt. Ein 950-Kilo-Projektor wirft den 70mm-Film auf eine 400qm-Leinwand.

Jenseits der Donnerkuppel:

1.JAHRHUNDERT

Gigantomanie statt Miniaturisierung: Auf der Suche nach dem intensivsten Seherlebnis besucht MAN!AC Imax-Paläste und Hydraulik-Kinos.









Das neben "Seafari" zweite große Ride-Ereignis des Jahres: Zwölf Monate arbeitete Namcos CG Development Department an den Abenteuern des Baby-Triceratops im NTSC D-1-Format (Auflösung 720x486 Pixel). Neben bewährter 3D-Software von TDI schrieben die japanischen Grafik-Profis eigene Tools. Auch "Little Toppy's Adventure" konnte man bisher nur in Japan erleben. Über 50.000 Zuschauer besuchten das Hydraulik-Kino während der Japan Expo 1994 in Wakayama – ein Mekka für High-Tech-Cineasten.

Bildfläche. Da auf dem Bildstreifen ein maximaler Ausschnitt belichtet wird, erhält der Film überragende Lichtintensität und Bildschärfe.

Die Imax-Idee griff Ende der 80er Jahre Iwerks Entertainment (eine Gruppe ehemaliger Disney-Angestellter) auf, um mit "Cinetropolis"-Kinopalästen die Welt zu erobern. Mittlerweile zeigen 50 Big-Screen-Kinos rund um den Globus das 70mm-Material auf 400qm-Leinwänden.

Rides aus dem Computer.

Durch den Siegeszug der Computer hatte sich in den 80er Jahren die Vorstellung von einer künstlichen Wirklichkeit verändert und der Begriff "Virtual Reality" wurde geboren: Nicht der Raum soll zur Fantasy-Welt werden, sondern der Bildschirm zum künstlichen Raum.

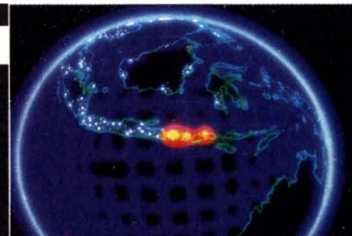
Statt im großen Maßstab millionenschwerer Kinopaläste findet der Cyberspace auf dem Schreibtisch statt. Die Rundumleinwand ersetzten stereoskopische Mini-Schirme, die als Head Mounted Display ab 1990 den Siegeszug antraten.

Es ist billiger und technisch unkomplizierter zwei kleine Displays mit Leben zu erfüllen, als ein 180 Grad-Kino mit turmhoher Leinwand. Denn die Rides schreien nach der bestmöglichen Bildqualität, brillanten Farben und Luxus-Beschallung. Ausgestorben sind die Film-Dinosaurier dennoch nicht, unverzagte Kino-Tüftler erhielten das Sparten-Medium bis in die 90er Jahre am Leben. Als die Computer die 64-Bit-Grenze überschritten, wurden das Big-Screen-Busineß wieder interessant. Durch hyperrealistische Computer-Animation erhielten die Rides unverhofft neue Impulse.

Aus zwei Richtungen kamen die digitalen Innovationen: Zum einen experimentierten japanische Automaten-Hersteller wie Namco und Taito mit Hydraulik-Geräten und neuen Bildformaten. Lineare Laser-Disk-Spiele wie Namcos "Starblade" waren bereits eine Mischung aus Joystick-Action und Theme Park Ride. Einen Schritt weiter ging "Galaxian 3" ein lineares Multi-Spieler-Erlebnis auf einem Rundum-Monitor-

Annauds "Wings of Courage" – siehe Kasten) zu einem der berauschendsten Kino-Erlebnisse der Gegenwart. Douglas "2001" Trumbell, der Papst unter den technikbegeisterten Filmemachern, schrieb dem IMAX SIMULATOR RIDE das "Back to the Future"-Erlebnis auf die Hardware: Der Ride in den Universal Studios lebt durch seine außergewöhnliche Hydraulik und Hollywood-bewährten Special Effects. 18 Sitze sind auf eine computergesteuerte Plattform installiert, davor findet sich eine sphärisch gewölbte 84-qm-Leinwand, auf der die 35mm-Filme mit 48 Bildern pro Sekunde projeziert werden.

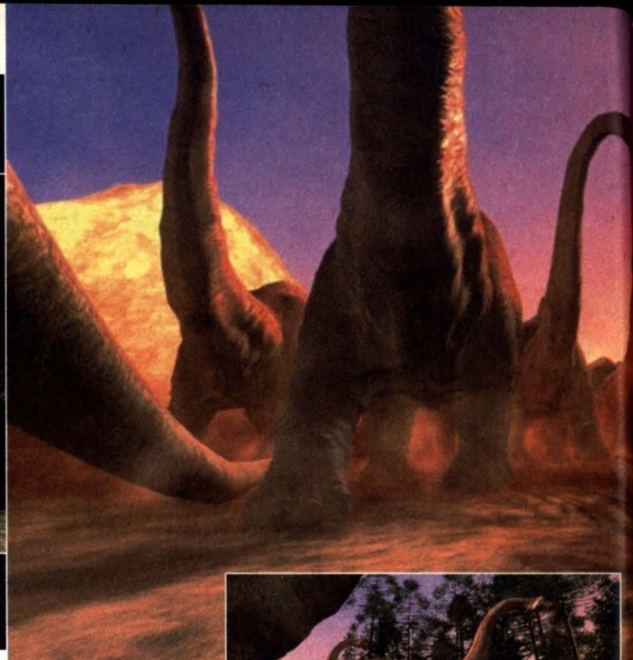
Das IMAX MAGIC CARPET ist ein exzentrisches Kino-Experiment mit zwei Leinwänden und Projektoren. Eine Flug-Optik wird vor die Sitzreihen geworfen, eine zweite Projektion befindet sich auf dem durchsichtigen Boden unter den Stühlen.

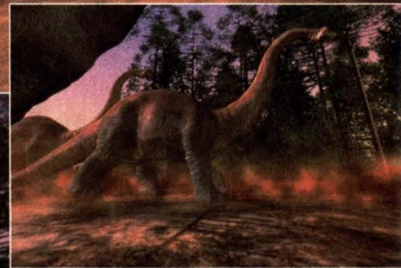


Computer-Animation ist ein seltener Gast in Imax-Filmen: Hier eine Simulations-Sequenz aus dem Imax-Klassiker "Ring of Fire".

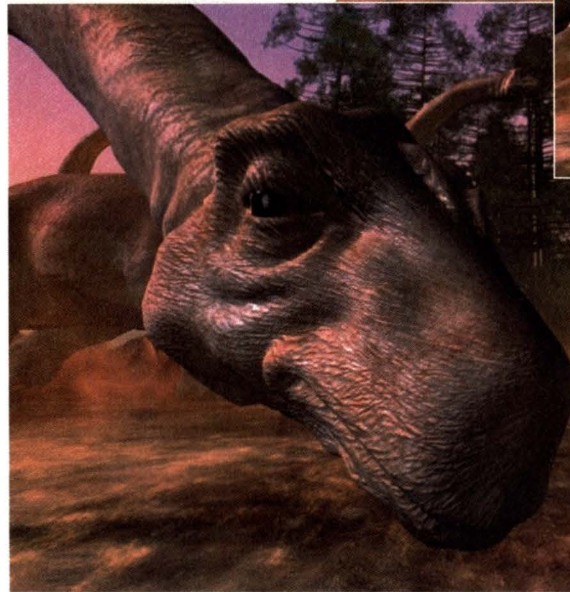








Konstrukt. Lineare 3D-Action, Hydraulik und brillante Bildqualität – eine digitale Science-fiction-Achterbahn.
Auf der anderen Seite waren aber auch die Macher traditioneller Filme und Rides auf ihrer Suche nach neuen Inhalten auf die Computergrafik gestoßen. Jeder Canyon und jede Achterbahn war abgefilmt, selbst obskure Moto-Cross-Strecken und abgelegene Windungen des Amazonas kannten die Imax-, Iwerks- und Showscan-Besucher schon zur Genüge. Die schonungslose Ich-Perspektive der meisten Kino-Erlebnisse ist auch ein Spezial-Gebiet der 3D-Computeranimation – ein Kombination der beiden Disziplinen bot sich an.
Douglas Trumbell, mit der Arthur C. Clarke 70mm-Verfilmung "2001 – Odyssee im Weltraum" für einen der technisch aufwendigsten Kinofilme der Welt verantwortlich, erhielt Anfang 1992 den Auftrag, das Luxor-Hotel in Las Vegas mit einer futuristischen Attraktion zu krönen. Das beste war dem Hollywood-Hexer gerade gut genug: Neben 19 SGI-Workstations und der gleichen Anzahl von Sonys LVR5000-Laserdisc-Rekordern, wurden drei Power Visualisation-Computer von IBM (Kostenpunkt pro PV-System: rund eine Milli-



Nach "Suboceanic Shuttle" entwickelte die französische Computerfilm-Company Ex Machina 1994 einen zweiten Film für Iwerks "TurboRide"-System. "Dino Island", das Jeep-Abenteuer eines gestrandeten Wissenschaftlerteams, läuft auf 70mm-Film mit 30 Einzelbildern in der Sekunde und ist mit einer Hydraulik gekoppelt. Mehrere Oscar-Gewinner arbeiteten an Soundtrack und -effekten. William Ross ("Robin Hood", "Die Hard 2") schrieb die Filmmusik, die vom Utah Symphony Orchestra eingespielt wird – ab letztem Jahr auch in ihrem "Turbo Tour Theatre".

Flugpioniere in 3D: Wings of Courage

Das Imax-Kino wird erwachsen: Auf der Suche nach interessanten Inhalten jenseits der üblichen Unterwasser-Reisen und Canyon-Flügen gab Imax dem französischen Regisseur Jean Jaques Annaud ("Im Namen der Rose") den Auftrag für eine 30-Minuten-Dokumentation über den Flugpionier Henri Guillaumet. "Wings of Courage" wird von Annaud und seiner Crew mit einer Imax-3D-Kamera gefilmt – von diesem High-Tech-Wunder existiert weltweit nur ein Prototyp, sodaß sich der technikverliebte Franzose mit dem Projekt auf filmtechnisches Neuland wagte. Hinter der Multi-Millionen-Dollar-Produktion steht neben Imax der Weltkonzern Sony, der unter dem Sony Classics-Label die Kinobiographie vermarktet. Als Hauptdarsteller erleben die Zuschauer u.a. Val Kilmer ("The Doors") und Tom Hulce ("Mozart"). "Wings of Courage" startete vor wenigen Wochen in Sonys Imax-Kino in New York und wird eventuell im nächsten Jahr nach Deutschland kommen.



Hyperrealistisch: Den neuen Imax-Film "Wings of Courage" drehte Jean Jaques Annaud in zwei Formaten, u.a. in einer 3D-Großleinwand-Version.

SHOWSCAN

Auch das Showscan-Format wurde von Douglas Trumbell erfunden. 35 Millionen Dollar steckte Trumbell (mittlerweile ein Vorstandsmitglied von Imax) in die Entwicklung des 65mm-Formats, das nach den Dreharbeiten auf 70mm umkopiert wird. DYNAMIC MOTION SIMULATOR ist eine zukunftsweisende Kombination



aus 60-Bilder-pro-Sekunde-Film, Raumklang und synchronisierter Hydraulik. Neben einem Dutzend traditioneller Ride-Realfilme (Luftkämpfe, Bobfahrten, Achterbahnen und Geländewagen-Rennen) finden sich in der Showscan-Bibliothek einige der besten 3D-Animationen der Computer-Welt. Daneben existiert eine Kollektion aufwendiger Naturfilme (Spielzeit zwischen sieben und 45 Minuten), die keine Hydraulik unterstützen, aber ebenfalls auf einer leicht geschwungenen Leinwand ausgestrahlt werden. Für die Akustik sorgt ein Dolby- bzw. ein THX-Raumklangsystem, dessen Spitzen-Schalldruck von 125 Dezibel selbst einen startenden Jet asthmatisch klingen läßt.
Weltweit sind 33 Showscan-Kinos installiert, die meisten davon in Japan. Das einzige deutsche Show-

DIE SPANNENDSTEN...

...Interactive-Rides

Name	Hersteller	Herstellungsland	& -Jahr
Starblade	Namco	Japan	1991
Galaxian 3	Namco	Japan	1992
R360	Sega	Japan	1990
AS1	Taito	Japan	1991
Pterodactyl VR	Greystone/ Angel Studios	USA	1993
Aladdin	Disney	USA	1994
Rocket Coaster	Taito	Japan	1994
Pyramid Patrol	Taito	Japan	1993
Loch Ness Adventure	Iwerks/Evans & Sutherland	USA	1993
Orbit Defenders	Angel Studios	USA	1994

...Hydraulik-Rides

Name	Produzent	Computergrafik/SFX	Herstellungsland	& -Jahr	Anmerkung
Back to the Future	Universal	Trumbell-Company	USA	1991	Einer der ersten Rides, entstand im Auftrag von Steven Spielberg und enthält schon massenweise Dinos. Gut vier Minuten Spielzeit
Space Race	Showscan	ILM	USA	1992	Realfilm/Modelle, keine Computeranimation
Sub Oceanic Shuttle	Iwerks	ExMachina	Frankreich	1992	Vier-Minuten-Unterwasserabenteuer auf 70mm-Film, exklusiv für TurboRide-Theater von Iwerks.
Luxor	Kleiser-Walczak	Trumbell-Company	USA	1993	Kombination aus Realfilm und Computeranimation, "Vistavision" auf 70mm-Film, horizontale Auflösung: 4000 Zeilen
Kiss the Frog (Mindblender)	Pepsi/Iwerks	Angel Studios	USA	1993	Iwerks-Hydraulik-System, 3D-Computeranimation und Realfilm-Elemente auf einer High-Definition-Laser-Disc
Devil's Mine	Dream Factory/ Club d'Investissement, u.a.	Little Big One	Belgien	1993	Showscan: 3D-Computeranimation mit Realfilm-Intro und -Endsequenz (gesamt: fünf Minuten), in einer vertikalen Auflösung von 4000 Zeilen auf 70mm-Film, 60 Bilder pro Sekunde. Insgesamt 40 GByte Grafikdaten.
Cosmic Pinball	Showscan/Club d'Investissement/ Talent	Trix	Belgien	1994	Showscan, technisch ähnlich mit "Devil´s Mine"
Little Toppy	Kansai Electric, Dentsu, Taiyo	Namco	Japan	1994	Fünfminütige 3D-Computeranimation
Dinosaur Island	Iwerks	ExMachina	Frankreich/USA	1994	Der vier-Minuten-TurboRide ist eine Kooperation zwischen Iwerks, den französischen Animationsspezialisten ExMachina und den Ton-Ingenieuren von Soundelux. Für die Akustik zeichneten sich Oscar-Gewinner L. Bender und Emmy-Preisträger W. Ross ("Robin Hood", Lethal Weapon", "Die Hard 2") verantwortlich
Seafari	Matsushita	Rythm & Hues	USA	1994	70mm-Animation, die mit 26 Bildern (vertikale Auflösung: 2000 Zeilen) pro Sekunde ausgestrahlt wird. Sowohl die Hydraulik, als auch das 15-Kanal-Surround-System wurden speziell für diesen Kurzfilm entwickelt.

on Mark) nach Las Vegas gekarrt. Mit dieser Hardware wurden die Raumschiffe und Vehikel des mehrteiligen Luxor-Rides animiert, die meisten Landschaften und Gebäude hingegen als Miniatur-Modelle gebaut und mit einer Spezialkamera gefilmt. Insgesamt entstanden 70.000 Einzelbilder im Vistavision-Format, die in einer Auflösung von 4000 mal 3000 Pixel in einem Spezial-Labor von Kodak gescannt und mit den Computeroptiken der PV-Systeme kombiniert wurden. Zum Glück hatte Kodak noch 21 GByte Speicherplatz frei...

Die hohe Auflösung von 4000 mal 3000 Pixel nützten auch die Showscan-Filme des Belgiers Ben Stassen. Auf einem SGI-Netzwerk renderte der digitale Film-Produzent die Hydraulik-Minenfahrt "Devil´s Mine", die 1993 alles dagewesene sprengte. Im Gegensatz zum Imax-Standard (siehe Kasten) verläßt sich Showscan nicht nur auf eine brillante 70mm-Animation, die mit 60 Bildern in der Sekunde am Betrachter vorbeirauscht und auf eine ausgeklügelte Dol-

Die Filmformate im Vergleich: Links oben traditioneller 35mm-Kinofilm, dahinter das gewaltige 70mm-Format von Imax. Darunter ein 70mm-Streifen wie ihn z.B. Showscan (mit 60 Bildern/Sekunde) verwendet.



ILM entwickelte "Space Race", eine 70mm-Attraktion, die Ihr seit Anfang des Jahr auf dem Bavaria-Filmgelände in München erleben könnt.

scan-Kino (Kapazität: 40 Teilnehmer) findet Ihr auf dem Gelände der Bavaria Filmstudios in München. Neben dem preisgekrönten "Devil's Mine" wurde kürzlich die amerikanische ILM-Produktion "Space Race" eingekauft, ein Science-fiction-Abenteuer mit Modell-Landschaften und Vehikeln statt 3D-Computeranimation. Von der Lizensierung des inoffiziellen Devil´s-Mine-Nachfolgers "Cosmic Pinball" sehen die Münchner hingegen ab: Die wilde Mixtur aus Flipper und Autoscooter sei dem teils älteren Publikum nicht zuzumuten.

Wie beim Imax-System fordert die hohe Bildqualität auch vom Showscan-Produzenten teures Spezialequipment und maßgeschneiderte Kameras. Daß auch die Überspielung des 70mm-Materials auf 35mm-Film (für Kino-, TV- und Video-Einsatz) nicht unkompliziert ist, unterstützt die Showscan-Company den Produzenten bei diesem Prozeß.

IWERKS

Das BIG SCREEN THEATRE von Iwerks ist der direkte Konkurrent zum System des Marktführers Imax. 70mm-Film wird auf eine Leinwand von gut zehn auf knapp 20 Meter projeziert – anspruchslose Inhalte, Natur- und Ride-Thematiken, aber auch Musikclips, in leicht verdaulichen Fünf-Minuten-Portionen. 50 Kinos sind welt-



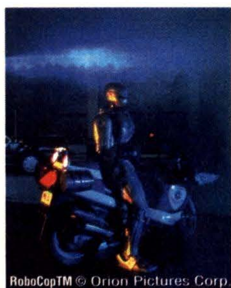


Peter Gabriel's "Mindblender", der erste Rock-Video-Ride, wurde ebenfalls von den Angel Studios entwickelt. 18 Zuschauer erlebten diesen High-Definition-Clip während einer Pepsi-Cola-Tour durch 68 amerikanische Städte. Speziell dafür wurden zwei mobile Kinos konstruiert.

Der Ultra-64-Lizenznehmer Angel Studios experimentiert mit 3D-Filmen wie der 6 1/2 Minuten-Animation "Enertopia" (oben). Auch eine grafische und akustische Simulation des Urknalls geht auf das Konto der Tüftler.

by-Raumklangvariante, sondern versetzt das Publikum auch durch eine Hydraulik in Aufregung. Synchron zu den rasanten Bewegungen des Film-Vehikels rucken die Stühle des Publikums in alle Richtungen. Mittlerweile haben auch Imax und Iwerks hydraulische Kinosäle erfunden und installiert.

Der Schritt vom linearen Ride zum interaktiven 3D-Erlebnis vollzog der Weltkonzern Disney. Hand in Hand mit den 3D-Spezialisten von SGI modellierten die Zeichentrick-Künstler im letzten Jahr eine orientalische Märchenstadt. Im Vergleich zur Mine des Teufels sieht die Welt von "Aladdin" etwas klobig und abstrakt aus. Dafür wird sie vom teuersten Workstation-Netzwerk der Welt in Echtzeit gerendert. Der Spieler segelt - die Hände um eine Nachbildung des Zauber-Teppichs geklammert - durch eine Zeichentrick-Kulisse, die ihm ein HMD-Display stereoskopisch auf die Augen projeziert.



RoboCopTM © Orion Pictures Corp.

Realfilm-Rides, wie Iwerks "Robocop" von 1993, sind auf dem Rückzug. Zumindest in hydraulischen Kinoeinrichtungen werden in Zukunft fast ausschließlich Computer-Animationen gezeigt. Science-Fiction-Abenteuer und Vorzeit-Action bleiben die bevorzugten Genres.

Viele der beschriebenen Attraktionen sind Unikate, andere tummeln sich in geringer Stückzahl in den rund 200 Spezial-Theatern rund um den Globus. Durch die Rennaisance der Vergnügungsparks und Luxus-Spielhallen in Japan und den USA und durch die Science-Fiction- und Virtual Reality-Euphorie einer ganzen Generation erlebt die kleine Ride-Industrie momentan einen Aufschwung. Auch in Deutschland werden in den nächsten Jahren neue Monster-Kinos und Hydraulik-Säle aufgebaut. *wi*

Home Theatre

Die Hardware für Ride-ähnliche Wohnzimmer-Erlebnisse ist schon vorhanden, doch kaum aufeinander abgestimmt und nicht gerade mit Software gesegnet. Als Abspielgerät empfiehlt sich ein Laserdisc-Spieler, der Euch die momentan maximale Bild- und Tonqualität bietet. Unter den Geräten in der Preisklasse zwischen 800 und 1500 Mark nimmt der "Laser Active" von Pioneer (nur in Japan und den USA erhältlich) eine Sonderstellung ein: Durch spezielle Plug-In-Module wird eingeschränkte Interaktion möglich. Neben alten Laserdisc-Automaten sind eine Handvoll Ride-LDs (u.a. von Taito) in brillanter Bildqualität erhältlich.



HDTV-Fernseher (im Bild ein Super Trinitron von Sony), Dolby-Surround-Verstärker und Laserdisc-Spieler gehören zur Standardausstattung jedes Wohnzimmer-Cineasten.

Damit auch der Ton gut zur Geltung kommt, installieren sich Home-Theatre-Freaks eine Dolby Surround- oder eine THX-Anlage. Letzteres System basiert auf Dolby-Raumklang, ist aber kein neues Tonverfahren: Der ehemalige Lucasfilm-Toningenieur Holman empfiehlt mit seinem Tomlinson Holman's EXperiments leistungsfähige Lautsprecher-Komponenten und eine bestimmte Anordnung um den Hörer bzw. Betrachter. Der Kino-nahe Audio-Genuß über sechs Boxen und einen speziellen THX-Decoder kommt bei Filmen, die speziell auf THX-abgestimmt sind, am besten, wirkt jedoch auch bei normal Dolby-Surround-codierten Filmen und LD-Spielen.

Luxus-Animationen genießt man auf einem HDTV-Fernseher. Leider hat sich der digitale TV-Standard im 16:9-Format auf dem Massenmarkt nicht durchgesetzt; lediglich japanische Wohnzimmer-Cineasten erfreuen sich an der ungeschlagenen Bildqualität des "hochzeiligen" Fernsehens. Zum idealen Aufzeichnungs-System für HDTV erklärte das renommierte MIT übrigens das amerikanische Showscan-Verfahren, das sich auch durch sein Format prächtig auf einem HDTV-Fernseher macht. Imax-Filme passen aufgrund ihres Seitenverhältnisses besser in den engen Rahmen herkömmlicher Fernsehgeräte.

Home Theatre-Fans, denen HDTV-Fernseher zu mickrig sind, schwören auf einen LCD-Projektor. Referenz-Modell in dieser Klasse ist der XG-3850S des LCD-Spezialisten Sharp, der Euer Konto jedoch fünfstellig belastet. Dafür verarbeitet der Projektor auch 16:9-Optiken und kann sogar an einen PC gekoppelt werden – "Wing Commander 3" auf fünf Metern!

weit eröffnet.

Das TURBO TOUR THEATER kombiniert Riesen-Optik mit Hydraulik, synchron zu Realfilmen und 3D-Computeranimationen (z.B. Peter Gabriels "Kiss that Frog") werden 30 angeschnallte Besucher durchgeschüttelt. Neben Angels psychodelischer Pop-Ride sind die Spezialeffekt-gefüllte Realfilmfahrt "Robocop" und die französische 3D-Computer-Animation "Dino Island" die bekanntesten Filme für das System.



Interaktion, statt Hydraulik: Das "Loch Ness Adventure" debütierte 1993 als erste "Virtual Adventure"-Attraktion von Iwerks.

Mit den VIRTUAL ADVENTURES vollzieht Iwerks den Schritt vom Ride zum Großbild-Videospiel. Sechs Spieler werden in die Kommandozentrale eines U-Bootes verfrachtet und pilotieren das Vehikel durch das Reich eines Meeresungeheuers. Das "Loch Ness Adventure" ist die bislang einzige Software für das interaktive Ride-System, das auch durch den Multi-Player-Aspekt bemerkenswert ist. Die 3D-Grafik stammt übrigens vom VR-Pionier Evans & Sutherland, wie viele seiner Mitbewerber ein ehemaliger Zulieferer der Rüstungsindustrie.

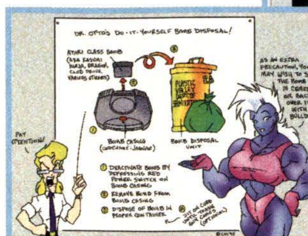


Den Showscan-Konkurrent aus dem Hause Iwerks: "Turbo Rides" findet Ihr ua. in den Erlebnis-Parks von Paramount in den USA

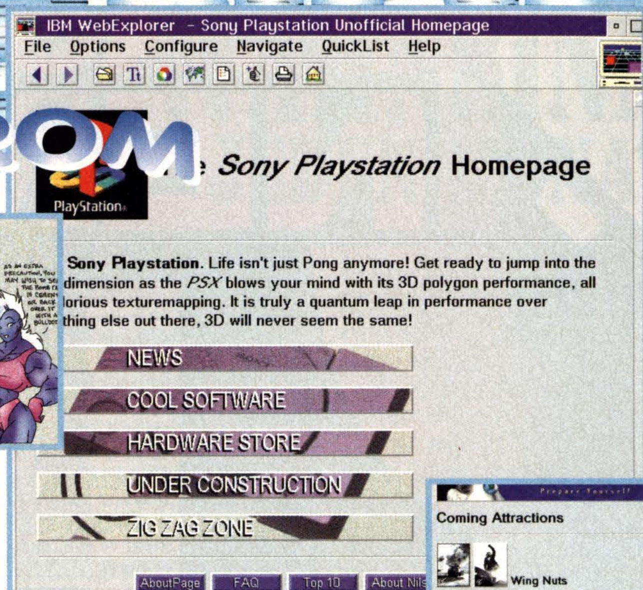
REISENDE im Datenstrom

3. Teil: Datenparadies für den Videospieler

Nicht nur für den PC-Insider, sondern auch für Videospieler ist das Internet eine unerschöpfliche Informationsquelle. Wer hungrig ist nach News und Facts, Gerüchten und Spekulationen, wird ebenso fündig wie Spieler mit einem konkreten Problem. Mitteilungsbedürftige treffen sich in den Spiele-Foren (Newsgroups) des Usenet, um Begeisterung oder Frusterlebnisse miteinander zu teilen. Über den Newsreader wählt Ihr eines von vielen hundert Foren zu jedem beliebigen Thema. Ihr werdet mit Dutzenden von Beiträgen konfrontiert, die Ihr lesen und downloaden könnt oder durch eigene Anmerkungen bereichert. Eine zentrale Bedeutung nehmen hier die "Frequently Asked Questions" (FAQs) ein, Textfiles, die zu häufig gestellten Fragen kompetent Antworten geben. Sowohl zu einzelnen Spielen (z.B. "Final Fantasy 3" und "Killer Instinct"), als auch zu allen Spielsystemen (vom VCS bis zur Playstation) werden solche FAQs ge"posted". Ihr wollt nicht nur seitenlange Texte, sondern seid neugierig auf Demos oder erste Screenshots? Dann nichts wie 'rein ins World Wide Web, wo (wie in den Newsgroups) auch absurde Themen Gehör finden. Internet-Anfänger suchen eine der zahlreichen privaten Home Pages zum Thema Videospiele auf; neben Informationen enthalten sie meist auch Querverweise zu weiteren Webservern. Spielefirmen wiederum sind teils über textorientierte (und recht langweilige) FTP-Server zu erreichen und bieten dort Antworten zu den gängigsten Fragen, Screenshots oder Videos.



Der Atari-Jaguar ist im Internet eine häufige Zielscheibe für Spott und Häme: Ein Cartoon zum Thema "Sondermüll-Entsorgung"...





Oben eine private Playstation-Site im WWW, rechts Neuigkeiten im Webserver von Rocket Science.

PRIVATE UND KOMMERZIELLE WWW-SEITEN FÜR SPIELER

Adresse	Bemerkung	Wertung
http//wcl-rs.bham.ac.uk/gamesdomain	Sehr aktuelle und komplette Webseite mit über 200 Verweisen zu spieleverwandten Servern aller Art	★★★★★
http://www2.ecst.csuchico.edu/~gchance	Die "Classic Video Games Homepage": Wer noch immer an Atari VCS, Colecovision & Co. hängt, fühlt sich hier pudelwohl.	★★★
http://www.rocketsci.com	Die "Loadstar"-Macher führen eine der trendgerechtesten Seiten im WWW. Viele Previews, JPEG-Grafiken zum Downloaden, sowie Infos zu neuen Rocket-Science-Spielen.	★★★★
http://www.interplay.com	Seite der Firma Interplay. Obwohl Interplay auch Videospiele produziert, ist die WWW-Seite der US-Company eher für PC-Spieler interessant. Zumindest gibt´s ein paar Querverweise.	★★
http://www.microprose.com	Hauptsächlich Werbung findet Ihr auf der WWW-Seite der Flugsimulationsexperten Microprose und Spectrum Holobyte.	★★
http://www.segaoa.com	Die Website von Sega OF America. Knappe News & Infos zur gesamten Hardware-Palette (Mega Drive, 32X, Mega-CD Game Gear) und allen Spieleneuerscheinungen. Inhaltlich mit dem FTP-Server identisch.	★★★★
http://www.sony.com	Riesiger Webserver der Sony-Gruppe incl. Sony Electronic Publishing und Psygnosis. Viele Infos zu neuen Spielen, aber auch zu Musik, Kino und Unterhaltungselektronik. Leider meistens hofflungslos überlastet und somit nur unter Mühen zu erreichen.	★★★★

DIE WICHTIGSTEN NEWSGROUPS FÜR VIDEOSPIELER

Adresse	Bemerkung	Wertung
rec.arcade.collecting	Automaten-Sammler unter sich: Wer eine verstaubte Platine identifizieren möchte, einen Layout-Plan oder eine - Stecker-Belegung braucht, klassische Hardware loswerden oder erstehen möchte, loggt sich hier ein. Extrem hohes Gesprächsniveau, fast nur ernsthafte Beiträge, meist zu technischen und Sammler-relevanten Themen.	★★★★
rec.games.video.classics	Die essentielle Newsgroup für Nostalgiker, digitale Archäologen und Spiele-Historiker. Die meisten Downloads erhalten die zahllosen Auktionen und "For Sale"-Listen; daneben finden auch Spekulationen zu Kult-Spielen und exotischer Hardware statt.	★★★★
rec.games.arcade	Die Newsgroup für Automatenspieler ist momentan von Prügelfans überlaufen. Hier findet Ihr Move-Lists zu "Killer Instinct", "Tekken", "Virtua Fighter 2" und "Mortal Kombat" – für letzteres wurde schon vor zwei Monaten ein "MK3 FAQ V0.1" angelegt.	★★★★
rec.games.video.nintendo	Viel Spekulation über das Ultra 64, aber auch viele Tips und Tricks zu Rollenspielen und Action-Adventures. Eine ruhige, gemessen am Thema recht seriöse Newsgroup. Hit unter den Artikeln ist seit Wochen das FAQ zu "Final Fantasy 3" mit vielen tausend Downloads.	★★★
rec.games.video.sega	Tips, Tricks und kritische Anmerkungen zu allen Sega-Spielen und Systemen. Die FAQ zu "Eternal Champion" und "Shining Force 2" sind in dieser Newsgroup die derzeit beliebtesten Artikel.	★★★
rec.games.video.atari	Das einstmals ausgeglichene Verhältnis zwischen Beiträgen zu klassischen und modernen Atari-Systemen ist inzwischen in Richtung Jaguar umgekippt. Neben verunsicherten Jaguar-Besitzern ("Gibt's in Doom echt keine Musik?", "Hey Leute, ich hab' nen Laden gefunden, der Jaguars führt!") tummeln sich hier auch versprengte Lynx-Besitzer, ST-Fans und 2600-Fachleute.	★★
rec.games.video.marketplace	Hier wird gefeilscht und versteigert, dass die Telefonleitung knistert. Leider sind zu 95% amerikanische Hobby-Händler im Internet; wer keine Berührungsängste zum Dollar hat und gerne ´mal ein paar hundert Mark ins Ungewisse verschickt, kommt auf seine Kosten. Pluspunkt: Betrügerische Händler sind schnell geoutet.	★★

Ausserdem Newsgroups zu allen anderen Systemen: rec.games.video.3do, rec.games.video.cd-i, rec.games.video.cd32 etc.

FTP-SERVER FÜR VIDEOSPIELER: EINE AUSWAHL

Adresse	Bemerkung	Wertung
ftp.netcom.com	Der Netcom-Server ist der weltgrösste Hort für Videospiel-Informationen und Tips. Neben einem Archiv mit ungezählten Move-Lists und Komplettlösungen, unterhalten hier auch Hersteller eigene Verzeichnisse (z.B. Maxis).	★★★★
ftp.ea.com	Der Electronic-Arts-Server ist für seinen guten Kunden-Support bekannt.	★★★
ftp.idsoftware.com	Alles rund ums Blutbad – der Server der "Doom"-Erfinder ID.	★★
ftp.segaoa.com	Der offizielle Server von Sega of America. Bilder und Infos zu allen aktuellen Spielen. Leider so gut wie keine Optiken und Hintergründe zu kommenden Produkten (z.B. Saturn).	★★

LASER CINEMA

THX-LASERDISCS

Titel	Specials	THX-Qualität
48 Hours	WS	★★★
Aladdin	WS	★★★★
Apocalypse Now (A)	WS	★★★★★
Beverly Hills Cop	WS	★★
Beverly Hills Cop 2	WS	★★★
Beverly Hills Cop 3	WS	★★★★
Clear & present Danger	WS/AC-3	★★★★★
Forrest Gump	WS/AC-3	i.V.
Jurassic Park	WS	★★★★★
Little Rascals	WS	i.V.
Night of the living dead	WS	★★★★
Platoon	WS	i.V.
Radioland Murders	WS	i.V.
Schindler´s List	WS	★★★★
Silence of the Lambs	WS	★★★★
Speed	WS	★★★
Star Wars Trilogy	WS/CAV	★★★★
Stargate	WS/AC-3	i.V.
Terminator 2-Special Edition	WS/Dir	★★★★
Terminal Velocity	WS	i.V.
Texas Chainsaw Massacre	–	i.V.
The Abyss-Special Edition	WS/Dir	★★★★
The Flintstones	WS	★★★★
The Lion King	WS	i.V.
The Mask	WS	★★★★
The River Wild	WS	i.V.
The Sound of Music	WS	★★★★
The Terminator	WS/Mono	i.V.
Timecop	WS	i.V.
Total Recall	WS	★
True Lies	WS/AC-3	★★★★
Ultimate Wizard of Oz	CAV/Mono	★★★★

Anmerkungen zur obiger Tabelle:
THX-Qualität: Die Wertungen in dieser Rubrik (ein bis fünf Sterne) beziehen sich auf die mögliche Mastering-Qualität. Beispiel: "Ultimate Wizard of Oz" aus dem Jahr 1939 ist in Mono und Technicolor, jedoch sehr gut gemastert. Also verdient der Film vier von fünf möglichen Sterchen.
i.V.: In Vorbereitung, Laserdisc erscheint in Kürze.
Sup: Supplemental, Hintergrund-Informationen auf Disc
WS: Widescreen
AC-3: Zusätzlich mit dem Dolby-Digital-Ton AC-3 versehen
Dir: Director's Cut
(A): Inoffizielle erste THX-Laserdisc

VIDEO-CD

Addams Family 2



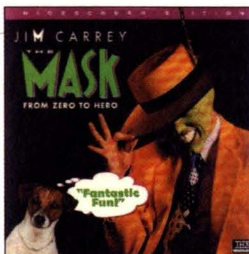
Nach Festers Heirat mit Kindermädchen Debbie scheinen die Addams am Ende: Gomez liegt singend im Sterbebett, Mortricia liest ihrem Baby Märchen vor, Wednesday und Pugsley tummeln sich im Ferienlager. Trotz gewohnt scheußlichem Finale hat die Grufti-Sippe ihren Biß verloren: Schlaffe Handlung und recycelte Gags schocken den Addams-Fetischisten, die MPEG-Kodierung ist ordentlich. *rb*

Die Addams Family in verrückter Tradition, PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 90 Minuten, ca. 40 Mark



LASERDISC

The Mask



Amerikas neuer Superstar in seiner Paraderolle: Jim Carrey spielt den verschüchterten Bankangestellten Stanley Ipkiss, der in seinem tristen Leben nicht viel zu melden hat. Sein bester Freund ist Wauwau Milo – bis Stanley eine antike Gesichtsmaske aus dem örtlichen Fluß fischt. Setzt er sie nachts auf, mutiert Mr. Nobody zum grellen Partylöwen mit schier unglaublichen Fähigkeiten.
Dank der Special-FX-Genies von ILM (Industrial Light & Magic) zelebriert Jim Carrey einen optischen Cartoon-Karnival ohnegleichen: Beim Anblick der zauberhaften Tina Carlyle (Cameron Diaz) pocht sein überdimensionales Herz 50 Zentimter vor der Brust, lechzt eine meterlange Zunge nach der Liebsten und fällt ihm die Kinnlade effektreich auf den Tisch. Die ohnehin brillante Mimik von Carrey kommt dank der bahnbrechenden Computertricks ideal zur Geltung, Schauspielkunst und Silicon-Graphics-Magie gehen eine perfekte Ehe ein. Unübertroffener Höhepunkt ist der Showdown im Casino, wo die Maske drei verschiedene Personen (inklusive dem Hündchen) beglückt. Trotz banaler Story solltet Ihr die komödiantische Interpretation eines Tex-Avery-Cartoons nicht missen, zumal die Laserdisc tontechnisch hervorragend abgemischt wurde. Die Bildqualität des schnellen, schrillen und schrägen Comic-Strips ist gut. *mg*



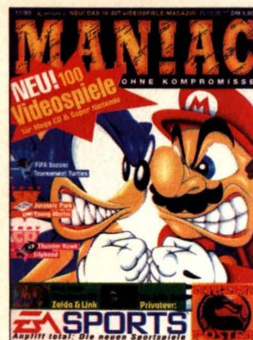
The Mask (NTSC), eine CLV-Laserdisc, 101 Minuten, Widescreen (1:1,85), Dolby Surround, THX, 35 US-Dollar, erhältlich bei Galaxy, München (Tel.: 089/7605151)

TECHNO-TREFF

THX & AC-3

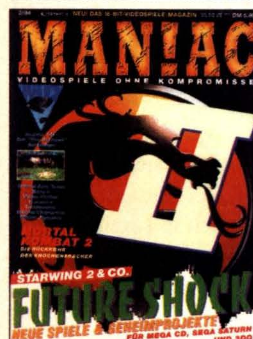


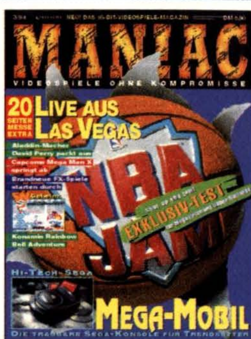
Die Bezeichnung THX steht für "**T**omlinson **H**olman E**x**periment". Das begehrte Prüfsiegel wird von LucasFilm seit 1982 in Lizenz vergeben und steht für die bestmögliche Bild- und Tonwiedergabe.
Tomlinson Holman, Leiter der Sound-Entwicklungsabteilung bei LucasFilm, definierte in den frühen 80er Jahren, wie die Klangcharakteristiken eines Kinos aussehen müssen, um Filme in optimaler Tonqualität wiederzugeben: THX-Kinos sind mit besonders hochwertigen Komponenten ausgestattet und werden von LucasFilm-Technikern speziell ausgemessen. Daß der derzeitige THX-Boom in den Kinos auch Negativ-Folgen haben kann, zeigen eher schlampig eingestellte THX-Multiplex-Paläste wie der "Cinedom" in Köln und die "Cinemaxx"-Kinos in Hannover und München. Erstes THX-Kino Deutschlands und noch immer tiptop ist dagegen München's "Cinema".
Anfang der 90er Jahre machten sich Holman's Mannen daran, auch das Heimkino aufzumöbeln – erste Surround-Komponenten (Laserdisc-Player, Surround-Decoder) tauchten mit der begehrten Lizenz zum Dröhnen auf. Wie die Kino-Vorlage ist auch THX für zuhause kein neues Tonsystem, sondern nur eine qualitativ besonders hochwertige Variante des ganz normalen Dolby-Surround-Klangs.
Seit einiger Zeit erscheinen zunehmend Laserdiscs mit dem THX-Logo. In diesem Fall soll nicht nur beste Tonqualität beim Mastering garantiert sein, sondern auch der Bild-Transfer und die Produktion werden von LucasFilm-Technikern kontrolliert. Die Tabelle links oben zeigt alle bislang erhältlichen (und angekündigten) THX-Laserdiscs. Leider sind alle Titel nur in einer NTSC-Fassung verfügbar.
AC-3: Mit der neuen Fünf-Kanal-Digital-Tonnorm "Dolby AC-3" (die rückwärtigen Lautsprecher können nun getrennt voneinander Signale wiedergeben) wartet schon die nächste Sound-Revolution fürs Wohnzimmer. Um jedoch dieses Signal verarbeiten zu können, braucht Ihr einen neuen Laserdisc-Player und einen passenden Decoder – und das wird teuer. *je*



















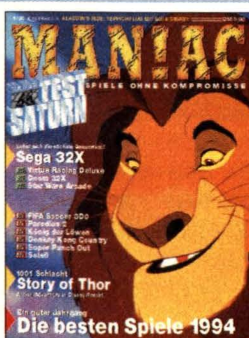


















WAHNSINN GEBT EUCH DEN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /95 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ Bequem per Bankeinzug

☐ gegen Rechnung

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ____________

Meine Adresse:

Name, Vorname ____________

Straße, Nr. ____________

PLZ, Ort ____________

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

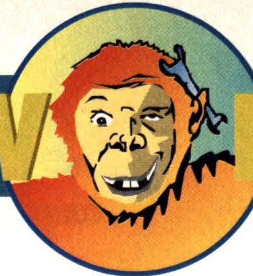
____

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Auch wenn ich nicht gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in **Briefmarken**, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95

KNOW HOW!



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

LADEHEMMUNG



Als Leser Eurer Zeitschrift weiß ich, daß man bei technischen Problemen auf Eure Antwort hoffen darf: Ich besitze ein japanisches 3DO mit RGB-Kabel und als Zubehör eine Gamegun. Anfänglich hatte ich keine Probleme, zunehmend jedoch keine Reaktion auf die Aktionen mit der Gun. Es passiert auch öfters, daß das Spiel abstürzt (der Bildschirm wird weiß). Beim Spielen mit dem Pad traten bisher keine Probleme auf, das 3DO funktioniert sonst einwandfrei.

Alexander Hodapp, Neckargemünd

Dein Problem liegt vermutlich an der altbekannten 50/60 Hz-Hürde: Drückst Du den Feuerknopf Deiner Bildschirm-Waffe, zeigt Dein 3DO für Sekundenbruchteile ein schwarzes Bild; die Objekte, die getroffen werden können, sind mit einem weißen Quadrat markiert. Erfaßt der Sensor in Deiner Gamegun eine weiße Fläche, zählt dies als Treffer. Dein umgebautes, japanisches 3DO hat wahrscheinlich eine Bildwechsel-Fequenz von 50 Hz, Gamegun und die dazugehörigen Spiele sind amerikanische Produkte und daher auf 60 Hz ausgelegt. Da das Programm einen Bildaufbau von 60 Hz erwartet, verpaßt das 3DO gelegentlich den Anfang oder das Ende einer weißen Fläche. Verpaßt es den Anfang, bleibt der Bildschirm komplett schwarz und du erzielst keinen Treffer. Verpaßt Dein 3DO das Ende, zeichnet es den ganzen Bildschirm weiß und das Programm steigt aus, weil es immer noch auf das Ende der weißen Fläche wartet.

Playstation-Besitzer kennen das Problem: Entweder sie stellen ihr Sony-Schmuckstück in direkter Reichweite auf, oder rücken dem Fernseher gefährlich nahe auf den Bildschirm. Das Kabel der Sony-eigenen Joypads ist so kurz, daß Ihr Euch nicht mal problemlos vor dem Gerät herumräkeln könnt. Abhilfe schafft GT-Elektronik in der Schweiz (Tel. 0041/61/4014171), wo Ihr ein Joypad mit längerem Kabel bekommt oder Euer eigenes zum Umbau einschicken könnt.

PRÜGELKNABE



Da ich ein großer Spielhallen-Prügel-Freak bin, möchte ich mir ein Neo Geo von SNK zulegen. Deshalb habe ich ein paar dringende Fragen an Euch:
1. Sollte man sich besser ein Neo Geo mit 60 Hz oder 50 Hz zulegen? Was ist mit einem 50/60 Hz-Schalter?
2. Was ist ein PAL-Neo-Geo und was ein RGB-Neo-Geo?
3. Was ist eine Memory Card und wofür brauche ich sie?

Andreas Krill, Bobenheim

Ein PAL-Neo Geo hat einen normalen Antennenanschluß für Deinen Fernseher, die Bildqualität ist jedoch schlechter als bei einem RGB-Neo-Geo, das Du über den Scart-Eingang Deines Fernsehers anschließt. Am besten besorgst Du Dir ein umgebautes RGB-Neo-Geo mit 50/60 Hz-Schalter: Damit kannst Du jedes Neo-Geo-Spiel in jeder Fassung spielen (manche Module eröffnen im 60-Hz-Modus ungeahnte Blut-Orgien oder lassen sich einfach nur besser spielen). Auf eine Memory-Card kannst Du High-Scores und Spielstände speichern.

NORM-DSCHUNGEL



Ich habe mich vor kurzem dazu entschieden, von meinem Super Nintendo und Mega Drive auf die 3DO-Konsole umzusteigen. Da diese kein mir bekanntes Videospielgeschäft führt, bin ich auf den Versandhandel angewiesen. Dort gibt es NTSC-, PAL- und RGB-Versionen. Ich besitze einen normalen Fernseher und möchte deshalb wissen, welche Konsole ich mir zulegen muß, damit alles optimal funktioniert. Laufen alle Spiele ohne Probleme auf jeder Version oder brauche ich wie zum Beispiel beim Mega-CD einen speziellen Adapter?

Wilko Wichmann, Aurich

Die NTSC-Version ist ausschließlich für NTSC-taugliche Fernsehgeräte gedacht und gibt auf Deinem PAL-Fernseher lediglich ein Schwarz/Weiß-Bild wieder. Falls Dein Fernseher einen Scart-Anschluß besitzt (ein langer Stecker mit 21 Pins), empfehlen wir Dir eine RGB-Version, da Du mit Ihr die beste Bildqualität erzielst. Ansonsten besorgst Du Dir die PAL-Konsole mit dem normalen Antennenkabel. Das 3DO ist global kompatibel: (Fast) jedes Spiel läuft auf jeder Konsole ohne Adapter.

MODUL-ÄRGER 2



Vor kurzem habe ich mir ein Mega 32X und die Spiele "Doom" und "Star Wars Arcade" gekauft. Leider kommt es bei "Doom" öfters vor, daß das Spiel abstürzt: Manchmal erscheint das Sega-Logo nicht oder statt dem Titelbild bleibt der Bildschirm schwarz. Außerdem verfärbt sich der Rand manchmal grün oder blau und das Spiel steigt aus. Wenn ich in Level 10 beginne, folgen die Namen der Programmierer und in der linken unteren Ecke erscheint "C:/DOOM>_". Da ich mit "Star Wars" und meinen anderen Modulen keine Probleme habe, gehe ich davon aus, daß der Fehler im Modul liegt. Außerdem würde ich gerne wissen, ob ich mein Mega 32X an einen Philips CM 8833-2 anschließen kann, und welches Kabel ich dafür benötige.

Lars Okkenga, Borkum

Nach Deiner Fehlerbeschreibung ist offenbar das Spiel defekt. Dies kann zum Beispiel an oxidierten Kontakten liegen, falls das Modul längere Zeit in einem Raum mit hoher Luftfeuchtigkeit lag. Wenn Du vorsichtig die Kontakte der Pinleiste mit Stahlwolle oder einem speziellen Spray (im Fachhandel erhältlich) reinigst, müßte die Cartridge wieder in Ordnung sein. Liegt der Fehler jedoch im Modul selbst, bleibt Dir nichts anderes übrig, als Dein "Doom" zum Händler zurückzubringen und umzutauschen. Dazu benötigst Du die Rechnung, die Du beim Kauf erhalten hast. Sie ist Dein Garantieschein. In Deinem Fall empfehlen wir Dir das Modul zurückzugeben.
Du kannst Dein Mega 32X ohne Probleme an dem Philips-Monitor anschließen: Ein passendes RGB-Kabel erhältst Du bei jedem Videospiel-Fachhändler.

32X-NACHTRAG



Frank Michaelis aus Weil-der-Stadt schickte uns nochmal eine einfache Lösung zum 32X-Kompatibilitäts-Problem: Wenn Ihr US-Spiele auf einem deutschen 32X spielen wollt, schaltet Euer umgebautes Mega Drive auf 50 Hz, steckt das Spiel in den Modulschacht und schaltet das Gerät ein. In den nächsten Sekunden erscheint entweder die Meldung "This game is not..." oder der Bilschirm bleibt schwarz. Schaltet nun auf 60 Hz und drückt den Reset-Knopf.
Umgekehrt funktioniert dies mit einem US-32X und einem deutschen Spiel auch: Auf 60 Hz schalten, die Meldung abwarten, auf 50 Hz gehen und Reset drücken.

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER KARTEN ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT BITTE NUR WEISSES PAPIER. UNSERE ADRESSE LAUTET:

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

TOH SHIN DEN



Um bei "Toh Shin Den" mit Obermotz Gaia anzutreten, führt Ihr während die Schrift ins Titelbild scrollt auf dem Joypad eine Halbkreis-Bewegung gegen den Uhrzeigersinn von unten nach oben aus und drückt schnell □. Ertönt ein Schrei, startet Ihr das Spiel und wählt im "Player Select"-Screen Eiji. Drückt nach oben und wählt Eiji, damit Gaia erscheint. Mit ihm ist es auch einfacher, ohne Continue durchzuspielen – dann erscheint Sho (Bild rechts).





POWER DRIVE



Einen Haufen Paßwörter haben wir zu U.S. Golds anständigem Rennspiel "Power Drive" zusammengekratzt. Außerdem gibt's noch einen kleinen Tip aus Profihand: Fahrt nach der ersten Runde in Monte Carlo gleich am Startsignal ein Stück zurück, denn dort liegen drei Geldscheine und eine Uhr. Wer die Codes zur Super-Nintendo-Fassung herausgefahren hat, möge an uns denken.

Kenia	K1CKD7GW2PNDH343	Kenia	K1CKD7GW2PNDH343
Schweden	MHWC92MFFOKK457L	Australien	7745DB6H-NS5WM8W
Korsika	H7CNGVXDN2RX99L8	Australien	Q3WS7H9997B9WMB3
Korsika	4W4HG8QCHLN2HYFR	England	GBCVHC6DB352NFJY
Arizona	F2CCY93CG2W185WL	England	JXC27M17H8-1F-NM
Arizona	6245698WHQH1XR1V	England	9X408HX4H7SF-9SN
Finnland	TXWHLD5GGY7OJFHB	England	SSW65C1NXMGS387-

TOP GEAR 3000



Tristan und Marlon Geppert aus Wuppertal sind begeisterte "Top Gear"-Fahrer und haben einen ganzen Batzen Codes ausgetüftelt. Wer im harten Landstraßenalltag des 24. Jahrhunderts überleben will und gerne mit 670 km/h durch die Radarkontrolle rasen möchte, sollte die ein oder andere Kombination ausprobieren.

CSYV	3FR1	80FX	B6R1	L36	SMW1	LFQ6	MZT?	C2J9	LR8
HS4J	3FRS	9GN5	C6P1	L96	VM85	LFQ6	825J	C2J9	LY7
KSF3	3FRS	MZQ9	C2P1	LP7	WT58	3FQ6	MZKK	H2J9	LW6
?9RF	LFRP	8Z45	C2?9	LL8	YTH2	3FQ6	R0H6	H2J6	LD7
QM2H	LFRP	M2M5	C2?9	L47	0MDR	LFQ6	SGQK	H2J6	LM8

MEGA MAN X²



Unser Stammleser Andre Bolintineanu aus Köln hat uns als erster die komplette Paßwort-Hirarchie zu Capcoms aktuellen "Mega Man" geschickt.

1	5	2	8
3	8	3	4
3	4	5	1
2	2	8	1

5	5	3	3
6	8	8	5
3	7	4	1
1	5	5	1

3	7	4	3
4	4	1	5
3	7	4	1
3	3	7	6

5	6	4	5
1	7	8	6
3	8	8	1
3	6	2	1

2	7	2	1
6	8	7	5
3	1	2	8
7	5	8	2

1	6	4	5
7	2	1	6
3	6	8	8
3	6	2	3

7	3	7	6
7	1	2	3
6	1	8	8
3	6	8	2

MEGA TURRICAN



Marco Wagner aus Frankfurt steht Euch mit einem hilfreichen Tip zu seinem Lieblingsspiel "Mega Turrican" zur Seite: Um unverwundbar zu werden, drückt Ihr im Pause-Modus jeweils dreimal A, B und A. Spielt weiter, und Ihr seit immun...

A A A B B B A A A

WOLVERINE



Christian Düssel aus Köln hat sich ein paar Tage intensiv mit dem US-Import "Wolverine" beschäftigt und im Try-and-Error-Verfahren alle Paßcode-Kombinationen ausgetüftelt.

◄+A, B X A A B X A

Level 1-2



Level 2-1



Level 2-2



Level 3-1



Level 3-2



Level 4-1



Level 4-2



Level 5-1



Level 5-2



Level 6-1



Level 6-2



DRAGON BALL 3



Alexander Domke aus Gummersbach hat uns verraten, wie Ihr beim Japan-Import von "Dragon Ball Z 3" an einen stärkeren Charakter kommt. Sobald Ihr Spielfigur und Background ausgewählt habt, probiert Ihr eine der untenstehenden Joypadkombinationen. Hat's geklappt, leuchtet der Kämpfer auf.

Stärke 1: ▲ L ▼ Y
Stärke 2: ◄ L R ►
Stärke 3: ▼ X ▲ R
Stärke 4: L R ▲ ▼ Y X ◄ ►
Stärke 5: ▲ L ▲ R ▲ Y ▲ X
Stärke 6: ◄ R ▲ X ► Y ▼ L

REBEL ASSAULT





Marco Wagner hat sich auf auf Mega-CD und 3DO mit LucasArts "Star Wars"-Spiel auseinandergesetzt und uns geschrieben, wie Ihr die Levels überspringt. Auf beiden Systemen drückt Ihr dazu während des "LucasArts"-Logos ▲ + A, ▼ + A, ▲ + A, ▼ + A, ◄ + A, ► + A. Betätigt Ihr während des Spiels Button C, springt Ihr in den nächsten Level. Drückt Ihr START und A im Pausemodus, gibt's die verlorene Energie zurück.

▲ + A, ▼ + A, ▲ + A, ▼ + A, ◄ + A, ► + A, C

Auf dem 3DO funktioniert's genauso.

SHAQ FU



Ein geheimer Bonuskampf gegen eine blaue Version von Beast ist in der rechten Ecke von Gargoyles Peak versteckt. Dort befinden sich ein paar Stufen, die das Cliff hinunter führen. Steuert Shaq bis zur schwarzen Tür und drückt START.

VORTEX



Transformer-Fans und "Vortex"-Spieler sollten nach Eingabe der Paßwörter unten keine Probleme mehr haben, die Stahlfeinde wegzupusten.

Unverwundbarkeit	HVZSM
Unendlich Leben	JTTSJ
Unendlich Munition	WSVTQ
Level Skip	CTGXF

AERO THE ACROBAT 2

Im Optionmenü spielt Ihr die Musikstücke 8, 4, 19 und 71 durch Betätigen von Button A kurz an. Verlaßt das Menü, nachdem das Bild kurz heller geworden ist und beginnt zu spielen. Im Pause-Modus haltet Ihr gleichzeitig ▼, A und C gedrückt, bis das Levelanwahl-Menü erscheint.

▼ + A + C

SKITCHIN'

Power Ups gefällig? Während des "Warning"-Bildschirms drückt Ihr B, A, ▼, A und zweimal START. Ertönt ein Unfallgeräusch, müßt Ihr Euch im Options-Menü per A-Knopf in die Paßworteingabe klicken. Jetzt gebt Ihr soviele der Codes ein, wie Ihr wollt.

B A ▼ A START START

Ausrüstung	ARMOR
3 Nitros	SPEED
2000 Dollar	MONEY
3 Waffen	THRASH
Vancouver	TOTEM
San Diego	BEACH
San Francisco	HILLS
Los Angeles	STARS
Toronto	JAYS
Miami	PALMS
Chicago	PIZZA
New York	LIBERTY
Detroit	CARS
Washington	CAPITAL
Denver	BRONCOS

ECCO: TIDES OF TIME

In MAN!AC 2/95 haben wir Euch alle Paßwörter zu Eccos zweitem Abenteuer verraten, Ihr könnt die Levels aber auch ohne anwählen, indem Ihr den versteckten Debug-Modus aufsucht. Hier dürft Ihr auch Musik hören, unendlich Leben oder die Schwierigkeit einstellen. Sobald Euch Ecco anschaut, drückt Ihr

A B C B C A C A B



RIDGE RACER

Namcos erstes Playstation-Spiel steckt voller Geheimnisse: Drückt Ihr im Titelbild alle vier L- und R-Tasten und gleichzeitig START, ist die Checkered Flag plötzlich transparent. Mit L, R und dem Steuerkreuz könnt Ihr die Flagge drehen, verkleinern und vergrößern.

L1 + L2 + R1 + R2 + START

WARLOCK

Robert, unser unermüdlicher Spieleprofi, hat bei seiner Test-Session zu "Warlock" doch glatt alle Paßwört erspielt.

Level 2	GRKKL
Level 3	SHPJL
Level 4	CDJHL
Level 5	BRSHT
Level 6	HBLST
Level 7	THKTH
Level 8	DCTFF
Level 9	BSTGK
Level 10	LHBHL
Level 11	DFGBH

DONKEY KONG COUNTRY

Bei Nintendos Affentheater gibt es mehrere Stellen, an denen Ihr massig Leben kassieren könnt. Eine befindet sich am Ende des ersten Levels. Beendet die Spielstufe und verlaßt sie. Kehrt wieder zurück und verliert alle Eure Leben. Sobald Cranky Kong nach dem "Game Over" erscheint, drückt Ihr ▼, Y, ▼, ▼, Y. Danach befindet Ihr Euch in einer Bonushöhle, aus der Ihr Zugang in alle anderen Höhlen habt. Springt nach oben und berührt drei gleiche Tier-Icons. Jetzt könnt Ihr soviele Leben sammeln, wie Ihr wollt. Habt Ihr genug, drückt Ihr START, dann SELECT.

SHANGHAI

Marco Wolfram aus Hamburg hat sich nächtelange mit "Triple Threat" auf dem 3DO rumgeschlagen und in mühevoller Kleinstarbeit 30 Paßwörter ausgetüftelt.

Level	Shanghai	Great Wall	Beijing
1	---	---	---
2	D33	E44	F55
3	G66	H77	I88
4	J99	K0A	L1B
5	M2C	N3D	O4E
6	P5F	Q6G	R7H
7	S8I	T9J	U0K
8	V1L	W2M	X3N
9	Y40	Z5P	A6Q
10	B7R	C8S	D9T
11	E0U	F1V	G2W
12	H3X	I4Y	J5Z
13	K6!	L7?	M8.
14	N90	O01	P12
15	Q23	R34	S45
16	T56	U67	V78
17	W89	X9A	Y0B
18	Z1C	A2D	B3E
19	C4F	D5G	E6H
20	F7I	G8J	H9K
21	I0L	J1M	K2N
22	L30	M4P	N5Q
23	O6R	P7S	Q8T
24	R9U	S0V	T1W
25	U2X	V3Y	W4Z
26	X5!	Y6?	Z7.
27	A80	B91	C02
28	D13	E24	F35
29	G46	H57	I98
30	J79	K8A	L9B

CLUB DRIVE

Startet das Spiel und bewegt Euren Cursor im Welten-Auswahlmenü auf die Zeile "World:". Drückt Button B, dann haltet Ihr die Taste "4" gedrückt und betätigt Button 2. Drückt nochmal B und der Planet "Todd" erscheint.

B, 4 + 2, B

CHECKERED FLAG

Ihr dürft Eure Rennen bei Nacht absolvieren, wenn Ihr Euren Cursor auf die Option "Weather" bewegt und die Tasten 8, 4, 7 und 3 drückt.

NEXT TIME 6 95

MAN!AC NO. 6 ERSCHEINT AM 10.5.95

London Calling

Die ersten Infos von der ECTS-Messe haben wir Euch bereits in dieser Ausgabe präsentiert, der traditionelle Messebericht folgt in der nächsten MAN!AC. Winnie und Robert haben sich vor Ort umgesehen und anschließend noch ein paar Spielehersteller besucht.

Play It Loud!

Nach einigen ruhigen Monaten erwartet 32-Bit-Freaks endlich neue First-Class-Software: "Starblade Alpha" und "Darkstalkers" (Playstation) sowie "Daytona USA" (Saturn) unterziehen sich dem MAN!AC-Dauertest.





Heart of Darkness

Das Spiel des Jahres? Virgins "Heart of Darkness" ist ein grafisch berauschendes Action-Adventure, das für Playstation & Saturn erscheint. Außerdem zeigen wir "Pinoccio" für Mega Drive & Super NES.

Doomsday

Doom auf allen Konsolen: Wir sprechen mit Artdata, die beide "Doom"-Episoden geschmackvoll fürs 3DO umsetzen (siehe Bild) und sind dem vollkommen neuen "Ultra Doom" für Nintendos 64-Bit-Konsole auf den Fersen.



BIG MOUTH

Anzeichen deuten darauf hin, daß Siemens mit dem Multimedia-Heimmarkt liebäugelt. MPEG-Technologie einer amerikanischen Tochter und ein von Spea entwickelter "TRex"-3D-Beschleuniger könnten die Kernstücke eines 3DO-Konkurrenten aus deutscher Produktion sein --- Capcoms erste Spiele für das Ultra 64 stehen zumindest als Gerücht: Neben einem neuen "Street Fighter 2" soll das märchenhafte Grufti-Jump'n'Run "Ghouls'n'Ghosts" auf 64-Bit portiert werden. Vielleicht mit leuchtenden 3D-Sprites á la "DK Country"? --- Fast schon amtlich: Der US-Spielzeug-Gigant Hasbro hat eine leistungsstarke Spielkonsole startklar. Frohe Weihnachten!

ab sofort auch für Game Boy

Disney's

DER

KÖNIG DER LÖWEN

Disney's "Der König der Löwen" zeigt den Zauber und das Geheimnis Afrikas durch die Geschichte von Simba, einem Löwenkind, das vor der Herausforderung des Erwachsenwerdens steht. Jetzt kannst Du mit diesem Videospiel an dem Abenteuer teilnehmen. In die Wildnis verjagt von seinem bösen Onkel Scar findet Simba Zuflucht bei Pumbaa dem Warzenschwein und Timon der Meerkatze, bei denen seine Ausbildung beginnt. Bewältige die abscheulichen Hyänen auf dem Elefantenfriedhof. Entkömme den trampelnden Hufen der stampfenden Gnus und kämpfe Dich durch 10 Ebenen, um sicherzugehen, daß Simba seinen rechtmäßigen Platz als König der Löwen einnimmt.









BORSELSTR. 16B 22765 HAMBURG

MEGA DRIVE

Disney SOFTWARE · Nintendo · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · GAME BOY™ · SEGA Master System · SEGA GAME GEAR